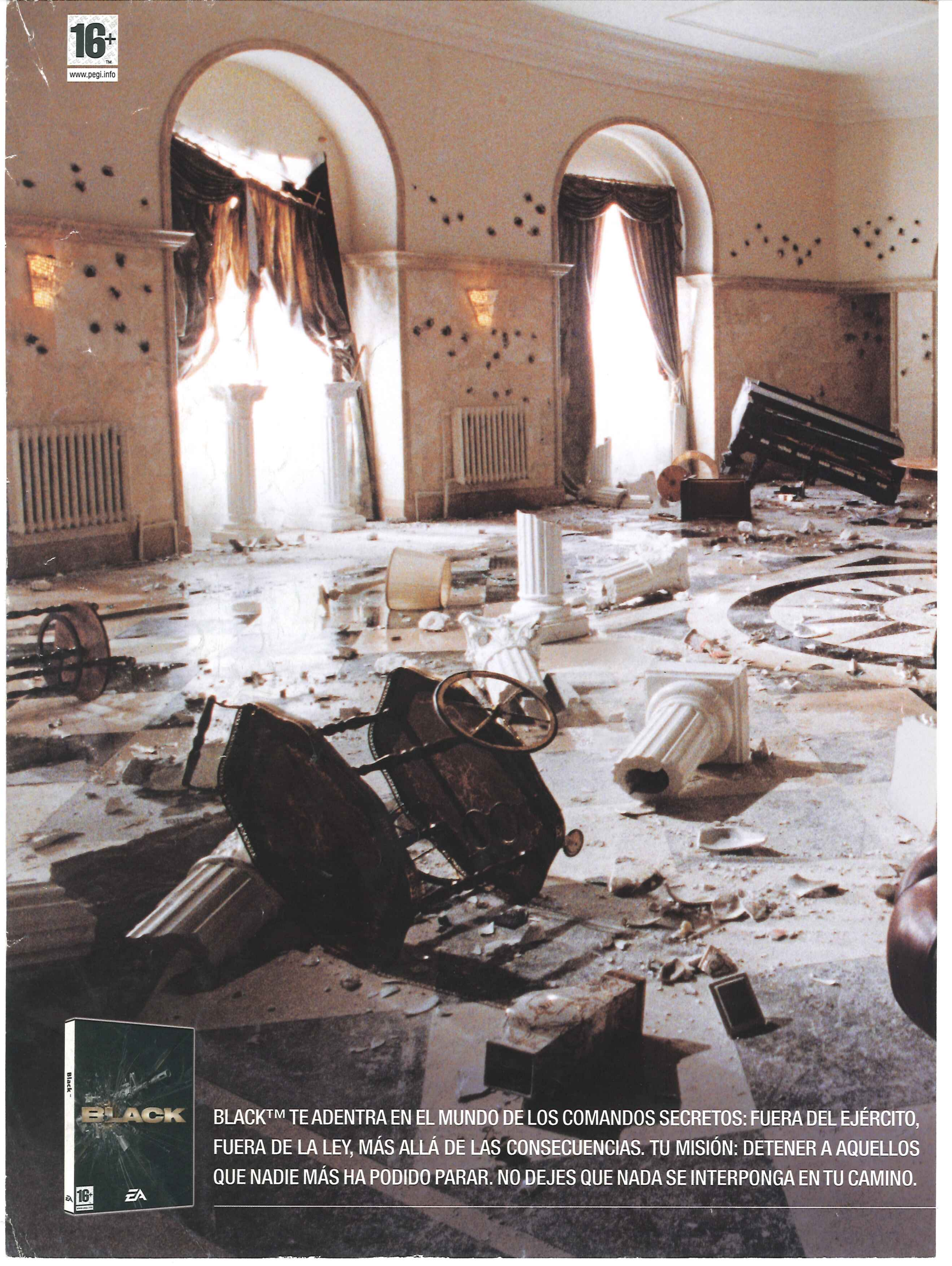


LA ÚNICA REVISTA CON DEMOS JUGABLES
PlayStation® 2
REVISTA OFICIAL - ESPAÑA
#62 / MARZO 2006 / 6,00 €
NUEVO DISEÑO
MÁS PÁGINAS
Tourist Trophy™
THE REAL RIDING SIMULATOR
LOS CREADORES DE GRAN TURISMO
SE PASAN A LAS DOS RUEDAS
GRUPO ZETA
8 420565 092005 00062
A EXAMEN
EL PADRINO
GETTING UP
BLACK
FIFA STREET 2
ONIMUSHA:
DAWN OF DREAMS...
¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!
ASÍ SERÁ
SCARFACE
EL PRECIO DEL PODER
Splinter Cell Double Agent / Tomb Raider Legend / Hitman Blood Money y mucho más...
GUÍA COMPLETA+ MAPAS DE CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS


16+
www.pegi.info
BLACK
Black
16+
EA
BLACK™ TE ADENTRA EN EL MUNDO DE LOS COMANDOS SECRETOS: FUERA DEL EJÉRCITO, FUERA DE LA LEY, MÁS ALLÁ DE LAS CONSECUENCIAS. TU MISIÓN: DETENER A AQUELLOS QUE NADIE MÁS HA PODIDO PARAR. NO DEJES QUE NADA SE INTERPONGA EN TU CAMINO.


EA
"EL SHOOTER MÁS REAL Y ESPECTACULAR JAMÁS CREADO."
PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL ESPAÑA
XBOX
PlayStation 2
© 2006 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo and BLACK are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft.
BLACK
WWW.BLACK.EA.COM

Editorial

HEMOS CAMBIADO PARA TI

EL UNIVERSO PlayStation mantiene una constante evolución con cada una de las consolas, periféricos y títulos que aparecen en el mercado. Cambios que en mayor o menor medida van dibujando un camino lleno de sorpresas, pleno de bifurcaciones y posibilidades que rozan lo infinito. Quizá sea esa la receta de su éxito, mantener vivo el interés del usuario y satisfacer todas sus inquietudes. PSP, SingStar, Tourist Trophy y PlayStation 3 son sólo algunos de sus ejemplos presentes y futuros. Recompensas sensoriales para todo tipo de consumidores, tengan la edad que tengan, que han dado como resultado un auténtico estilo de vida. Algo de lo que siempre nos hemos querido hacer eco en la revista. Por eso y porque sabemos vuestros gustos hemos reinventado PlayStation 2 Revista Oficial. Nuevo diseño, más secciones, mayor cantidad de información y un tratamiento mucho más profundo del videojuego y todo lo que le rodea, algo que descubriréis de manera especial con Playstyle. Esperamos de todo corazón que nuestra/vuestra revista os guste mucho más que antes, y que paséis más tiempo devorando su contenido. Nosotros hemos disfrutado haciéndola y hemos puesto todo el empeño, cariño y ganas para ofreceros un producto diferente, innovador, más intenso y que os permita soñar despiertos al deteneros ante cada una de sus páginas.

Marcos García
» DIRECTOR















CORRILLOS Y TERTULIAS EN LA REDACCIÓN

15%	¿DÓNDE ESTÁ EL CD DE MATERIAL GRÁFICO DE KONAMI?
12%	COLIN FARREL Y...
20%	EL TRÁILER DE LA PELÍCULA DE SILENT HILL
41%	¿CÓMO SE HACE ESTO EN INDESIGN?
6%	LA «TRIPA» DE LA NUEVA LARA CROFT
9%	SCARLETT Y KEIRA EN LA PORTADA DE VANITY FAIR
25%	EL ENCUENTRO DEL DIRE CON EDURNE
19%	LA TELE DE MIL PULGADAS (O EL BIOMBO DE ANA)
21%	LA BELLA FACETA MUSICAL (Y TELEVISIVA) DE JOHN TONES
87%	¿QUIÉN HA PUESTO LAS PANTALLAS CUADRADAS?

STAFF

GRUPO ZETA
FUNDADOR: **ANTONIO ASENSIO PIZARRO**

Presidente: **Francisco Matosas**
Vicepresidente Ejecutivo: **Antonio Asensio Mosbah**
Consejeros: **Josep María Casanovas, Serafín Roldán y Jesús Castillo**
Secretario: **José Ramón Franco** Vicesecretario: **Enrique Valverde**
Consejero Director General: **Jesús Castillo**
Director Editorial y de Comunicación: **Miguel Ángel Liso**

Director General de Revistas: **José Luis García**

Comité Editorial: **Josep María Casanovas, Antonio Franco, Miguel Ángel Liso, Jesús Maraña, José Oneto y Jesús Rivasés**

Director General de Servicios Corporativos: **Conrado Carnal**
Director General de Prensa: **Román de Vicente**
Director General de Distribución: **Vicente Leal**
Director General de Libros: **Juan Pascual**
Directora General de Promociones y Marketing: **Marta Ariño**

REDACCIÓN
Director: **Marcos García Reinoso**
Subdirector: **José Luis del Carpio Peris**
Director de Arte: **Ugo A. Sánchez**
Redactor Jefe: **Bruno Sol**
Redacción: **Roberto Serrano Martín, Ana Márquez Salas (Playstyle), Daniel Rodríguez Martín**
Maquetación: **José Luis López Ibáñez, Ángel Ibáñez Espinosa**
Colaboradores: **Lázaro Fernández, Natalia Muñoz, Francisco Caballero, Carlos Burdalo, Isabel Garrido, Luis Mittard, Rafa Notario, David Navarro**
Sistemas Informáticos: **Javier Rodríguez**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Tel: 91 586 33 00 E-Mail: **ps2@grupozeta.es**

UNIDAD DE REVISTAS GRUPO ZETA 

Director General Adjunto de Revistas: **Carlos Ramos**
Director Editorial y de Expansión de Revistas: **Oscar Becerra**

Adjunta a Gerencia de Revistas: **Ángela Martín**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**
Director de Publicidad: **Julián Poveda**
Director de Desarrollo: **Carlos Silgado**

Jefe de Producto: **Mar Lumbreras**
Director de Producción: **Jordi Omella**
Producción: **Ángel Aranda**
Dirección de Recursos Humanos: **David Casanovas**
Suscripciones, números atrasados y atención al lector:
91 586 33 00 de 9-14 H

PUBLICIDAD
Director de Publicidad Zona Centro: **Carlos Rodríguez**
Director de Publicidad Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Coordinación de Publicidad: **Mar Sanz**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras (Jefe de Equipo) C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Tel.: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: Juan Carlos Baena (Delegado) C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Tel.: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos (Delegado). Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Tel.: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz (Delegada). Hernando Colón, 5, 2º, 41004 Sevilla. Tel.: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute (Delegado). Alameda Urquijo, 52. Aptdo. 1221. 48011 Bilbao. Tel.: 609 45 31 08. Fax: 944 39 52 17
Canarias: Mercedes Hurtado (Delegada). Tel 653 904 482.
Galicia: Manuel Fojo (Delegado). Tel 981 148 841. Fax 981 148 439

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: IMV GmbH, Karl Heinz Grünmeier, Munich, Tel.: 49 89 453 04 20, Fax: 49 89 439 57 51. **Benelux:** Lennart Axe & Associates, Lennart Axe, Bruselas, Tel.: 32 2 649 28 99, Fax: 32 2 644 03 95. **Suecia:** Lennart Axe & Associates, Caroline Axe, Estocolmo, Tel.: 46 8 661 01 03, Fax: 46 8 661 02 07. **Francia:** MSI Mussel Media, Elisabeth Offergeld, Paris, Tel.: 33 1 42 56 44 22, Fax: 33 1 42 56 44 23. **Italia:** F. Studio di Elisabetta Missoni, Elisabetta Missoni, Milán, Tel.: 39 02 33 61 15 91, Fax: 39 02 33 60 10 40. **Gran Bretaña:** GCA International Media Sales, Greg Corbett, Londres, Tel.: 44 207 730 60 33, Fax: 44 207 730 66 28. **Portugal:** Ilimitada Publicidade, Paulo Andrade, Lisboa, Tel.: 351 21 385 35 45, Fax: 351 21 388 32 83. **Suiza:** Intermag, Cordula Nebiker, Basel, Tel.: 41 61 275 46 09, Fax: 41 61 275 46 10. **USA:** Publicitas Globe Media, John Moncure, New York, Tel.: 1212 599 50 57, Fax: 1212 599 82 98. **Grecia:** Publicitas Hellas SA, Sophie Papapolyzou, Maroussi, Tel.: 00 30 1 685 17 90, Fax: 00 30 1 685 33 57. **Japón:** Nikkei International CRC, Hisayoshi Matsui, Tokyo, Tel.: 81 3 5259 2681, Fax: 81 3 5259 2679. **Singapore:** Publicitas Major Media (s) Pte Ltd, Adeline Lam, Singapur, Tel.: 65 536 11 21, Fax: 65 536 11 91. **Taiwan:** Publicitas Taipei, Noah Chu, Taipei, Tel.: 886 2 2754 3036, Fax: 886 2 2754 2736. **Korea:** Sinsegi Media Inc, Jung-Won Suh, Tel.: 82 2 313 1951, Fax: 82 2 312 7535. **México:** Grupo Prisma, David Nieto Barssé, México, Tel.: 52 55 20 75 00, Fax: 52 52 02 82 36.

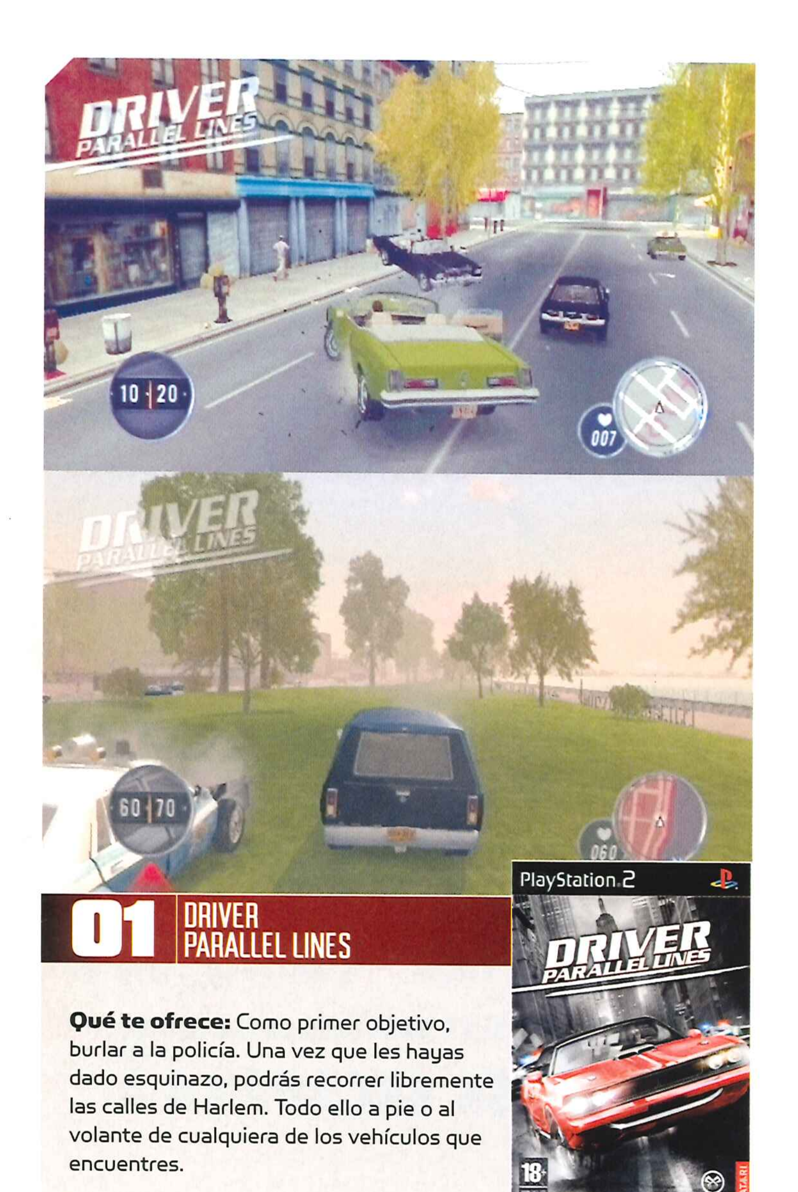
Impresión: Rotedic, S.A. Ronda de Valdecarrizo, 13. Tres Cantos (Madrid).
Distribuye: DISPESA. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona.
Teléfono: 93 484 66 00 - Fax: 93 232 28 91

Depósito Legal: M.50833-2000
Printed in Spain

PlayStation 2 Revista Oficial es una publicación mensual producida por **EDICIONES REUNIDAS S.A.**

Asociación de Revistas de Información 

Demos Jugables



01 DRIVER PARALLEL LINES

Qué te ofrece: Como primer objetivo, burlar a la policía. Una vez que les hayas dado esquinazo, podrás recorrer libremente las calles de Harlem. Todo ello a pie o al volante de cualquiera de los vehículos que encuentres.



02 BLACK

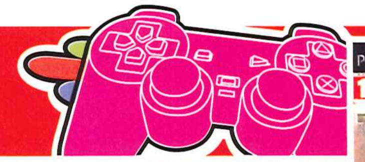
Qué te ofrece: Destrucción masiva asegurada con la firma de los creadores de la saga Burnout. Avanza y dispara a todo lo que se mueva por las desoladas calles de Veblensk hasta conseguir reunirte con otros miembros de la célula Black.



03 SHADOW OF THE COLOSSUS

Qué te ofrece: Manejar al joven Wander y recorrer llanuras y montañas a lomos de su caballo Agro en busca del primero de los dieciséis colosos que componen la aventura.







Este mes te vas a dar todo un atracón con nuestro DVD. El juego 24 y varios RPG de aperitivo, We Love Katamari y Fahrenheit de primer plato, Driver Parallel Lines y Black como platos fuertes. Y para el postre, Ico y Shadow Of The Colossus, las dos deliciosas obras de Fumito Ueda



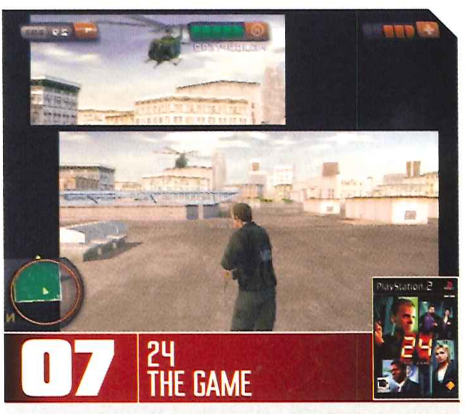
04 CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS

Qué te ofrece: Una sucesión de diferentes niveles especialmente seleccionados para condensar toda la esencia del juego en esta demo.



05 DRAKENGARD 2

Qué te ofrece: Una misión en las tierras de Shadow Valley y otra aérea en Endless Grounds. Además, podrás ver una secuencia de Hills Of Dusk.



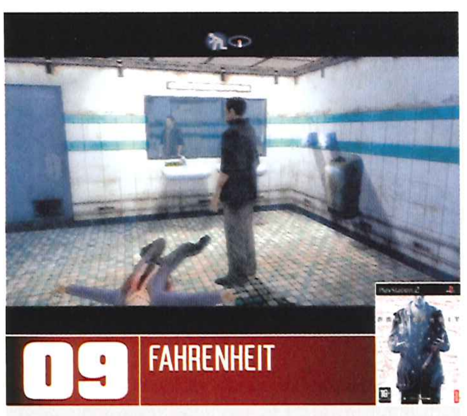
07 24 THE GAME

Qué te ofrece: La misión que transcurre de las 2 a las 3 de la tarde. En ella, tu objetivo será neutralizar el helicóptero de fuga de Madsen.



08 SWORD OF ETHERIA

Qué te ofrece: Una primera toma de contacto que te permitirá aprender los controles de este RPG de acción inspirado en el mundo de Oz.



09 FAHRENHEIT

Qué te ofrece: El arranque de la «película» con una presentación inédita de su director. También incluye un teaser del juego y del «Cómo se hizo».



10 ICO

Qué te ofrece: Una vuelta al castillo para revivir el comienzo de la aventura ideada por Fumito Ueda, todo un clásico que vuelve a ser editado.

¿Quieres ganar un juego demostrando tus habilidades a los mandos? Cada mes te propondremos un reto diferente. Ponte las pilas porque sólo los mejores tendrán premio.





06 WE ♥ KATAMARI

Qué te ofrece: La posibilidad de experimentar la magia de rodar un katamari a través de dos de los niveles de la genial creación de Namco. Con dos mandos podrás probar el modo Doble Cooperativo.

¿Cuántas flores eres capaz de adherir en el desafío del Ikebana? Envíanos la foto de tu mejor puntuación a dvdesafio.ps2@grupozeta.es y, si estás entre los 5 mejores, te regalaremos el flamante juego We Love Katamari.



VÍDEOS

01. SLY & THE GANG EN «GOODBYE MY SWEET» (2ª PARTE)
02. KEY OF HEAVEN PARA PSP

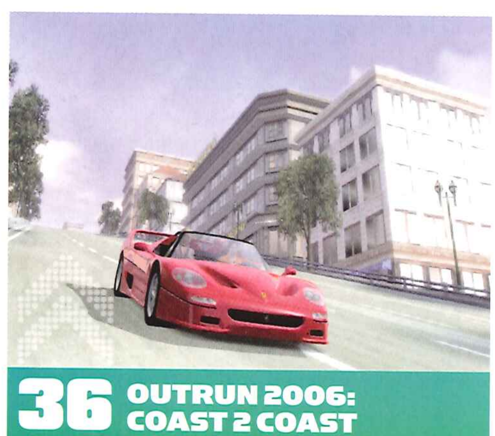


Reportajes

DESCUBRE TODA LA INFORMACIÓN SOBRE TUS JUEGOS FAVORITOS



TOURIST TROPHY





¡¡EXCLUSIVA MUNDIAL!!

EL PRECIO DEL PODER

¡CONCURSOS EXCLUSIVOS!



REGALAMOS:
- 2 CÁMARAS DIGITALES • 2 IMPRESORAS
- 25 JUEGOS SHADOW OF THE COLOSSUS
- 20 JUEGOS ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

Sumario

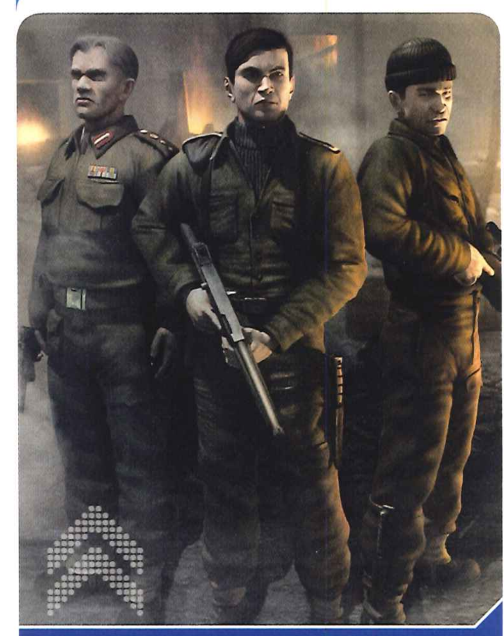
#62 MARZO 2006





Versión Beta

PRÓXIMAMENTE EN TU CONSOLA



COMMANDOS STRIKE FORCE

62 Pyro Studios ya tiene preparado el primer shooter 3D español para PlayStation 2.





Test

ANALIZAMOS TODOS LOS JUEGOS DE PS2



EL PADRINO

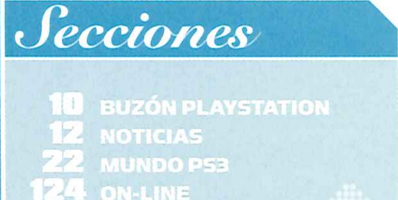
74 Controla a los clanes mafiosos de Nueva York en la última gran aventura de EA Games.

Playstyle

... Y COMO ESTAR SIEMPRE A LA ÚLTIMA



Secciones



Buzón PlayStation 2 REVISTA OFICIAL - ESPAÑA

ENVÍANOS LAS FOTOS DE TUS RÉCORDS, DE TU MASCOTA CON TU PS2, DE TU VIAJE A JAPÓN CON MOTIVO DEL TOKYO GAME SHOW, DE TU PSP TUNEADA





PlayStation 2... ¡bingo!

Cristina

Barcelona

¡Hola! Me gustaría explicaros el inicio de mi relación y la de mi pareja con **PS2**, pues creo que es bastante particular. Nosotros somos una pareja humilde, pero mi novio estaba encaprichado con la **PS2** y siempre repetía que «cuándo se la regalaría», aún sabiendo que, de momento, no podía. Un día nos paramos a mirar en una tienda y calculamos lo que nos costaría una **PlayStation 2**, con su otro mando, su tarjeta de memoria y algunos juegos como *Pro Evolution Soccer*, *Ratchet & Clank*, etc. Y en ese momento quedamos en que ahorraríamos para que al menos en Reyes pudiera caer alguna cosilla. Pero salimos de la tienda con los dientes tan largos que decidimos, con 20 Euros, irnos a un Bingo a probar suerte, con el juramento de que si «cantábamos» nos compraríamos ya, al instante, la **PlayStation 2** que tanto deseaba mi novio. Evidentemente, creíamos que todo se quedaría como uno de tantos sueños que nunca se llegan a cumplir y... ¡bingo! Aún sin creérmelo, los 20 Euros engordaron a 600 y nos encontramos corriendo por las calles para llegar a alcanzar ese sueño antes de que nos cerraran la tienda, donde nuestra **PS2** nos esperaba. Hace poco, mi chico se compró vuestra revista y descubrió la *demo* de *God Of War*. Ahora estoy ahorrando de nuevo para que, lo antes posible, pueda regalárselo, ya que desde entonces «sólo se fija en ese calvo...».

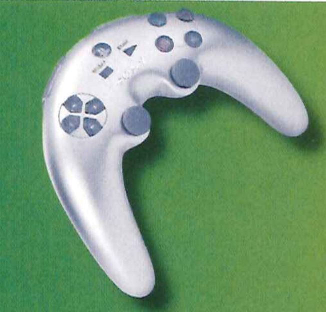
Más argumento y menos gráficos

Denis Camarasa Hernando

Vía e-mail

Los juegos de ahora son divertidos, chulos, espectaculares, con gráficos impresionantes, jugabilidad muy alta y todo lo que queráis, pero los títulos de hoy en día no tienen la belleza de los antiguos... Por ejemplo, ¿os acordáis de aquel juego tan bueno que se llamaba *Chrono Trigger*? Ese sí que era un buen juegazo y, lo que digo, que a los juegos de hoy en día les falta un buen argumento. Lo intentan compensar con los gráficos y detalles, y creo que se tendrían que hacer más *remakes* para **PlayStation 2** de juegos de **PSone** como *Final Fantasy VIII*,

EL TEMA DEL MES ¿CÓMO TE GUSTARÍA QUE FUESE EL MANDO DE PLAYSTATION 3?



Realidad virtual en PlayStation 3

Ángel Roig Martínez.

Vía e-mail.

Me gustaría que la promesa tecnológica de la Realidad Virtual, tocada con escaso éxito por alguna compañía de periféricos, se viera por fin materializada en el nuevo mando de **PS3**. Quizás mediante un visor 3D, o un sensor de movimiento *Wi-Fi* incorporado (juegos tipo *EyeToy* pero sin cámara, con sensores a lo Gollum). O también un guante sensible al movimiento para juegos deportivos (boxeo, atletismo, *bowling*...). En todo caso, confío en **Sony** para ofrecer un producto de calidad y que satisfaga a la mayoría.

Inalámbrico y con ranura para Memory Card

Denis Camarasa Hernando.

Vía e-mail.

Ese *boomerang* que diseñaron la primera vez (porque se parecía a un *boomerang*, ¿verdad?) no me gustó nada, por eso a mí me gustaría que fuera inalámbrico que es mas cómodo, y ya de paso que tuviera ranura de *Memory Card* incorporada en el mando por si te quedas sin espacio en la otra, un micrófono para los juegos que lo requieran y que tenga un diseño para que los dedos puedan descansar bien. Pido mucho pero ese es mi modelo de mando para **PlayStation 3**.

Mando con sensores

Pablo Muñoz.

Vía e-mail.

Me gustaría que lo hicieran más pequeño y cómodo (como los anteriores) ya que ese estilo *boomerang* no queda bien con **PlayStation**. También sería una buena idea que tuviera un sistema de reconocimiento de movimiento para que por ejemplo, en un juego de tiros, si movemos el mando hacia un lado, el personaje también lo haga. Esto podría ser aplicable a cualquier juego, y permitiría que unido a *EyeToy* se crearan juegos realmente originales.

Con luces y totalmente personalizable

Pol Vidal.

Vía e-mail.

Me gustaría que fuese sobre la base del mando de **PlayStation 2**, pero sin el cable; es decir, inalámbrico. Que fuese de diferentes colores translúcidos y que tuviese un pequeño botón en la parte inferior para que desde dentro del mando proyectara un poco de luz. Además, me gustaría también que tuviera un sistema para poder cambiarle las piezas para personalizarlos con otras carcasas.

Para diestros y zurdos, duradero y ergonómico

Fernando Muñoz Vázquez.

Vía e-mail.

A mi entender el mando de **PS3** debe mantener el espíritu del original, pero siempre caben las mejorías. Debe mantener el hecho de que sea manejable tanto para diestros como zurdos, cómodos, que no pesen, duradero y ergonómico. Si es inalámbrico debería ser con baterías, no con pilas, que incluya un gatillo para los *shooters*... En fin, una buena base ya lo

NUEVO TEMA DEL MES PARA EL Nº63: «¿Qué opinas de la piratería en los videojuegos? ¿Qué harías para erradicarla?»

PUNTÚA

Si tu juego preferido ha aparecido en nuestras páginas con una puntuación que crees que no se merecía, o si simplemente quieres dar una opinión alternativa a nuestros Test, ahora tienes la oportunidad de enviarnos tus propios comentarios de los últimos juegos aparecidos en nuestra, vuestra revista. Envíanos tu foto junto al comentario y no olvides que si tu Test es suficientemente bueno, también puedes ganar uno de los juegos que regalamos.

RESIDENT EVIL 4

Marcos Cava Bodoque
Salinas del Manzano, Cuenca.

Es el juego perfecto, varios personajes controlables, miles de extras, multitud de armas, ambiente de misterio perfecto, gráficos excelentes, nada repetitivo, buenas misiones secundarias, espectaculares jefes finales... En fin, estoy encantado con él.



NEED FOR SPEED MOST WANTED

Miguel Bernís Doménech

Las dos entregas pasadas eran bastante parecidas, sólo que *NFSU 2* tenía mejores gráficos. Sin embargo, la última entrega ha dado un paso gigante mejorando mucho la jugabilidad y la diversión. Además, los gráficos están bastante más conseguidos. Con todo esto yo creo que **Need for Speed Most Wanted** se merece el 9.6 que le doy.



¿HAS ENCONTRADO UN FALLO EN NUESTRAS PÁGINAS ¡ENVÍANOSLO! ¿QUÉ TE GUSTARÍA CAMBIAR Ó MEJORAR DE PlayStation 2

Chrono Trigger, *Grand Theft Auto*... Esos sí que eran grandes juegos para volver a tener.

La duración de los juegos

Ángel Sánchez Molina
El Puig, Valencia

A mí siempre me han gustado los juegos largos, pero no sé cómo lo hago que siempre compro los más cortos y me llevo sorpresas bastante desagradables. El primero fue *Silent Hill 2*, lo acabé en tres horas. *Luego Rygar* y por último *Viewtiful Joe*, con lo que he llegado a la conclusión de que es mejor que me compre títulos de lucha, coches o *RPG* como *FFX* o *Soul Calibur II*, que llevo 77 horas y todavía quedan cosas por hacer. También están esos juegos que me cabrean porque intentan hacerlos más largos a base de ponerlos más difíciles o incorporando acertijos imposibles, como *Resident Evil Code: Verónica X*. Luego están los programas largos que son tan buenos que se te hacen cortos, como *MGS3*, o los cortos que se te hacen largos, como *Los 4 Fantásticos*...



Un maestro de Resident Evil 4

Daniel Montes Barba
Arona, Tenerife



Cuántos deseábamos que llegara a nuestras manos el *Resident Evil 4* para **PlayStation 2**, por lo menos yo que soy *fan* desde el *RE2* de **PSone**, qué de horas jugando, consiguiendo extras y cada vez que salía algún nuevo *RE* me lo compraba. Para mí *Resident Evil 4* es uno de los mejores juegos que han salido, hay muchos más pero éste es la bomba. Ya me lo he pasado en Fácil, Normal y consiguiendo los extras más las armas con munición infinita, ahora estoy con el modo Profesional. Vamos, que tengo vida extra para un buen rato, si no mirad la foto que os he enviado, una pasada ¿no? Bueno, ahora también estoy detrás de hacerme con el arma láser. Como veis mi mejor regalo este año en el día de Reyes ha sido el gran *Resident Evil 4*, que no paro de jugar ni un segundo cuando tengo un momento libre, y a más de uno le pasará lo mismo. Ya estoy con unas ganas de ver *Resident Evil 5*, tiene que ser lo más... Que grandes juegos nos esperan en la próxima generación de consolas.

Secuelas en Playstation 2

Adrián Francisco Aragón
Vía e-mail

La verdad es que si miras el catálogo de **PS2** actualmente no ves más que secuelas. Creo que los productores se arriesgan bastante poco. Sólo dan el visto bueno a los juegos que tienen el éxito asegurado. Creo que es muy importante que triunfen juegos como *God Of War* o *Shadow Of The Colossus*, para que vean que las novedades son siempre agradecidas. Y es que se van a tener que despabilar un poco si no quieren que nos pasemos los próximos años jugando siempre a lo mismo.

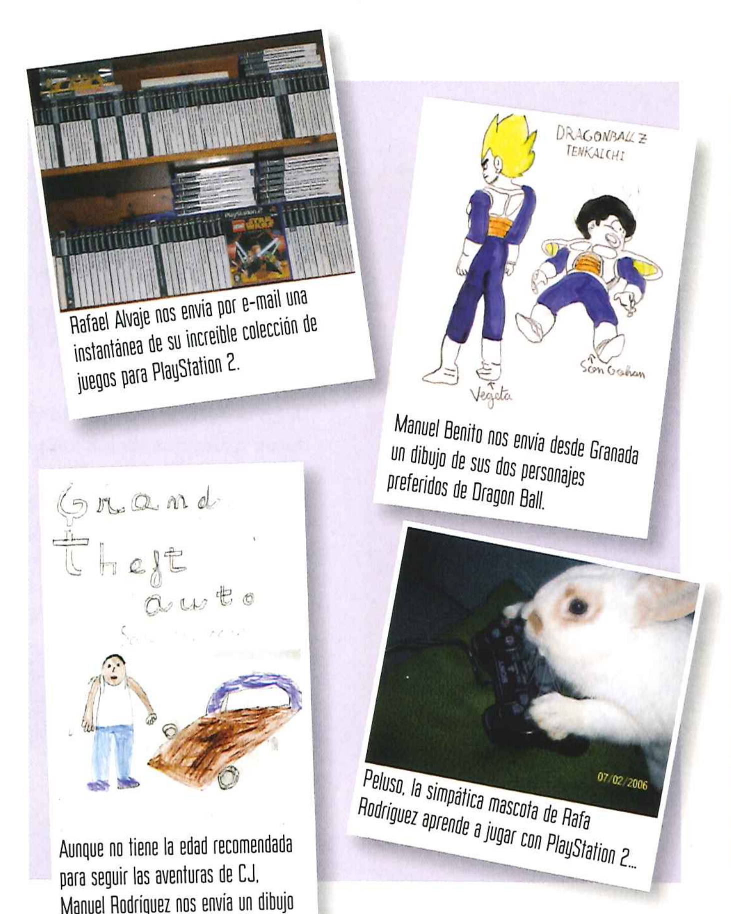
ENVÍA TU CARTA A PLAYSTATION 2 REVISTA OFICIAL (BUZÓN PLAYSTATION) C/O'DONNELL,12 28009 MADRID. O ESCRÍBENOS AL SIGUIENTE E-MAIL: DOC.PS2@GRUPOZETA.ES

posee, y la verdad es que tienen poco que añadir para mejorarlo.

Mejor lo viejo conocido que lo nuevo por conocer

Vicente Gil Rodríguez.
Vía e-mail.

Yo lo vi y no me lo creí. ¿Cómo puede ser que **Sony** se dedique a cambiar una cosa que tuvo y tiene tanto éxito como es el mando convencional? Si el mando de **PSone** se trasladó íntegramente a **PS2** (salvo las modificaciones exteriores, como el color negro), ¿para qué cambiarlo en **PS3**? El prototipo de mando enseñado hasta la fecha es horrible y sólo mirarlo resulta incómodo. Si lo que quiere **Sony** es vender mandos, que utilicen el modelo de toda la vida (el que hasta la fecha les está saliendo de fábula) y que sólo le cambien el color y unos ligeros detalles como lo hicieron hace seis años en **PS2**.



Rafael Alvaje nos envía por e-mail una instantánea de su increíble colección de juegos para PlayStation 2.

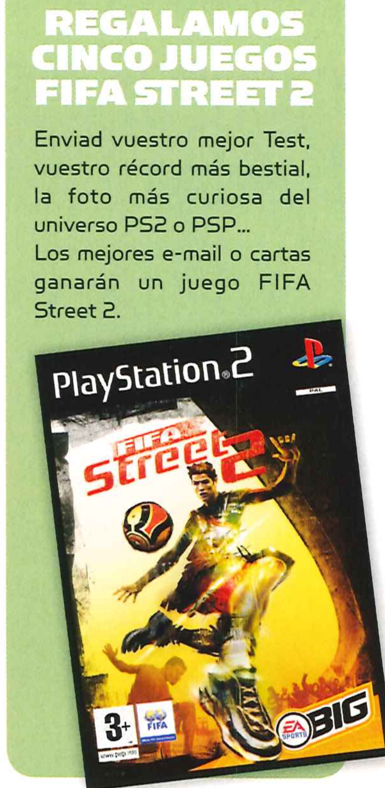
Manuel Benito nos envía desde Granada un dibujo de sus dos personajes preferidos de Dragon Ball.

Aunque no tiene la edad recomendada para seguir las aventuras de C.J. Manuel Rodríguez nos envía un dibujo basado en San Andreas.

Peluso, la simpática mascota de Rafa Rodríguez aprende a jugar con PlayStation 2...

REGALAMOS CINCO JUEGOS FIFA STREET 2

Enviad vuestro mejor Test, vuestro récord más bestial, la foto más curiosa del universo PS2 o PSP...
Los mejores e-mail o cartas ganarán un juego FIFA Street 2.



Noticias



SONY C.E.
ICO Y 24 THE GAME
DOS EDICIONES MUY ESPECIALES

El clamor popular de cientos de *fans* españoles lo ha conseguido. El próximo 17 de febrero los jóvenes Ico y Yorda regresan a **PlayStation 2** a un precio de lo más asequible, 29,99 €. De este modo, la creación que inmortalizó Fumito Ueda en marzo de 2002 regresa al actual panorama lúdico convirtiéndose en obligada adquisición para todos aquellos que no pudieron hacerse con esta obra maestra en su momento. El arte convertido en videojuego y, por segunda vez, al alcance de tu mano... Por otro lado, el comienzo de la primavera será testigo del nacimiento de un nuevo e interminable día en la vida del agente Jack Bauer en la ciudad de Los Ángeles. El juego *24 The Game*, desarrollado por **Studio Cambridge** en estrecha colaboración con **Twentieth Century Fox** se comercializará el 15 de marzo en dos ediciones, ambas al mismo precio (59,99 €): una con el *packaging* habitual y otra destinada a coleccionistas, con caja metálica e ilustración de portada diferente. Este título dispone de todos los elementos para satisfacer a los *fans* de la serie de TV.

PREMIOS DICE '06
GOD OF WAR
MEJOR JUEGO DEL AÑO

El pasado 9 de febrero la industria del videojuego premió en la ciudad de Las Vegas a los mejores títulos de un 2005 repleto de éxitos, en un evento que puede considerarse el homólogo de los Oscar en el sector del ocio electrónico. Con la controvertida ausencia de **Capcom** y su *Resident Evil 4* (la compañía nipona no forma parte de la academia AIAS) como telón de fondo, la división de **SCEA Santa Mónica Studios** obtuvo un total de 7 galardones, incluidos los de mejor juego del año, aventura/acción, animación, banda sonora, audio y diseño de personaje. Muy de cerca le siguió la encomiable creación de **Harmonix**, *Guitar Hero*, con cinco merecidos premios, entre ellos los de mayor innovación y jugabilidad.

SQUARE ENIX
FFXII Y KINGDOM HEARTS 2 RUMBO A EUROPA

Poco a poco van llegando cifras y datos sobre dos de los juegos más esperados por millones de usuarios en toda Europa de **PlayStation 2**. La última entrega de *Final Fantasy* en **PS2** debutará en Japón el próximo 16 de marzo con un total de 2 millones de unidades distribuidas en tiendas para abastecer la fuerte demanda del primer día. Mientras tanto, la secuela de *Kingdom Hearts* ya ha sido anunciada en EE.UU. para el 30 de marzo. En el país del Sol Naciente se superó el millón de unidades vendidas en tan sólo tres días.



TAKE 2

EL CÓDIGO DA VINCI, EL BESTSELLER EN PS2

Cerca de 40 millones de ejemplares vendidos hasta el momento y una adaptación cinematográfica en ciernes son los pilares en los que se respalda el nuevo proyecto de Charles Cecil, creador de la prestigiosa serie *Broken Sword*. Desarrollado por **The Collective** (*Getting Up* entre otros), *El Código Da Vinci (basado en un súper ventas)* llegará en mayo de la mano del sello de **Take 2**, **2K Games**. Con un desarrollo que abarca los géneros de exploración, aventura, *puzzle* y acción, tomaremos el papel de Robert Langdon y Sophie Neveu (Tom Hanks y Audrey Tautou en el filme de Ron Howards). El juego te permitirá visitar minuciosamente localizaciones como la abadía de *Westminster* de Londres o El *Louvre* de París.



El juego está repleto de bellos escenarios e ingeniosos puzzles.



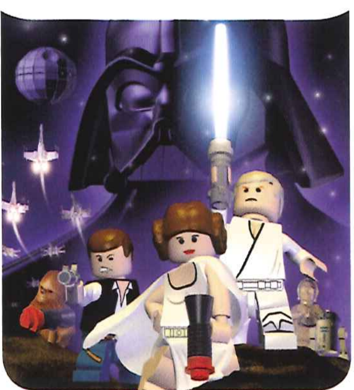
ACTIVISION

TRES VIDEOJUEGOS DE CINE

Los títulos que la compañía norteamericana está preparando para los próximos meses están basados directamente en tres famosas producciones cinematográficas: *X-Men 3* (del filme por estrenar de Brett Ratner), *Lego Star Wars II: The Original Trilogy* y *Vecinos Invasores* (**DreamWorks**).







Tras vender más de 2,5 millones de unidades en todo el mundo, Lego prepara su segundo asalto en PS2.

REBAJAS ROCKSTAR

GRANDES JUEGOS A BAJO PRECIO



Por menos de 30€ ya puedes adquirir *GTA San Andreas* en versión *Platinum*, y por el mismo precio en marzo la versión «remix» de *Midnight Club 3: Dub Edition*, que incluirá una nueva ciudad (Tokio) y 24 vehículos inéditos. Por otro lado, la compañía publicará a finales de abril, también con un precio reducido, la versión para **PS2** de *GTA: Liberty City Stories*, el gran éxito aparecido hace unos meses en **PSP**.





Noticias

ENTREVISTAMOS A...

KARIMA ADEBIBE

LA NUEVA CARA DE LARA CROFT



Nombre
Karima Adebibe
Edad
20 años
Nacida en
Londres, Inglaterra
Signo zodiacal
Leo
Color de Ojos
Azul-verdosos
Color de Pelo
Moreno

¿Qué significa Lara para ti?
Lara Croft es un modelo de fuerza y belleza. Una versión femenina, ambiciosa e independiente de Indiana Jones. Su valentía y naturaleza aventurera le ha conducido a todo tipo de viajes a través del globo. Habla con soltura varios idiomas y es muy culta. El personaje de Lara se creó para cumplir todas las fantasías tanto de hombres como de mujeres. ¡Lara lo tiene todo!

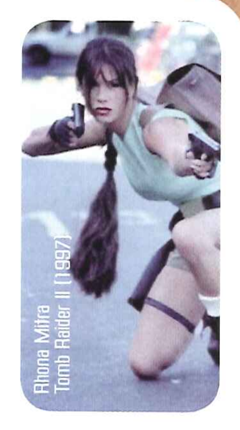
¿Tú personalidad se parece en algo a la de Lara Croft?
¡Sinceramente, creo que sí! Además de mi lado femenino, también en el fondo soy un poco «chicazo», y me encantan los retos en deporte y aventura. Si tengo la oportunidad siempre me apunto a un viaje y me gusta conocer nuevas culturas. También me comparo con Lara en mi sentido del humor, un tanto seco, y en que no se lo ponemos nada fácil a nuestros hombres...

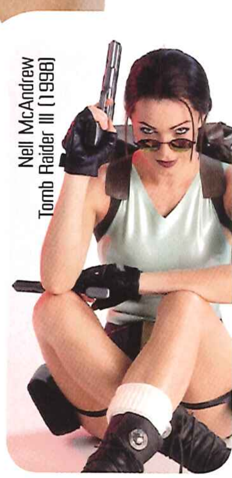
¿Eres aficionada a los videojuegos?
Uno de los primeros videojuegos que jugué con mi hermana fue *Tomb Raider*, éramos grandes *fans* del juego. Desgraciadamente ahora ya no juego tanto como quisiera.

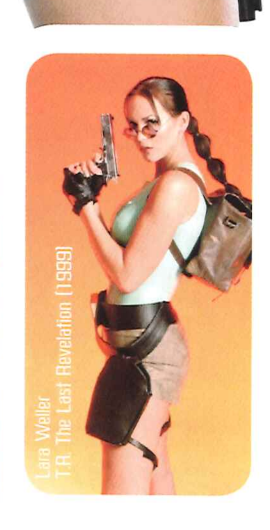
A Lara le encanta viajar, ¿qué lugares del mundo has visitado por tu trabajo?
He tenido la suerte de viajar a Alemania, Francia, Italia, España, Marruecos, Holanda y la República Checa.

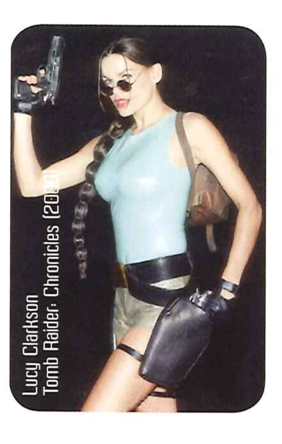
¿Cómo te sentiste cuándo descubriste que habías conseguido el papel de la nueva cara de Lara Croft?
Probablemente ha sido el momento más emocionante de mi vida, no podía creer que fuera cierto. Recuerdo el último día de audiciones, cuándo salía de las oficinas de **Eidos** tenía esa sensación de incertidumbre. Había mucha competencia y sabía que la decisión final iba a ser difícil. Estaba tan ansiosa al recibir la llamada que casi no podía creer lo que decían cuando me anunciaron que iba a ser la nueva imagen de Lara Croft. Me alegra mucho haberlo conseguido y por supuesto estoy encantada de estar aquí.

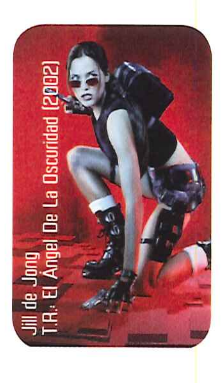
¿Qué piensan tus amigos y familiares de que seas la imagen de la nueva Lara Croft?
Bueno, a mi padre le encanta, y a mis hermanas les da un poco de envidia. Además, inesperadamente parece que soy más popular entre mis amigos y familiares... me preguntó por qué será...


Rhona Mitra
Tomb Raider II (1997)


Nell McAndrew
Tomb Raider III (1998)


Lara Weller
T.R. The Last Revelation (1999)


Lucy Clarkson
Tomb Raider: Chronicles (2000)


Jill de Jong
T.R.: El Ángel De La Oscuridad (2002)


Karima Adebibe
Tomb Raider: Legend (2006)



Total 90

Ataca. Presiona. Domina

No hay tiempos muertos ni pausas para la publicidad. Hasta el tiempo perdido en las faltas y caídas se acaba recuperando en el tiempo añadido. El juego nunca está quieto y los grandes jugadores lo mantienen vivo. Están en constante movimiento -ahora en posición ahora ejerciendo presión- y martillean incansablemente, impulsando su equipo hacia la victoria y demostrando que la potencia es bella en sí misma.

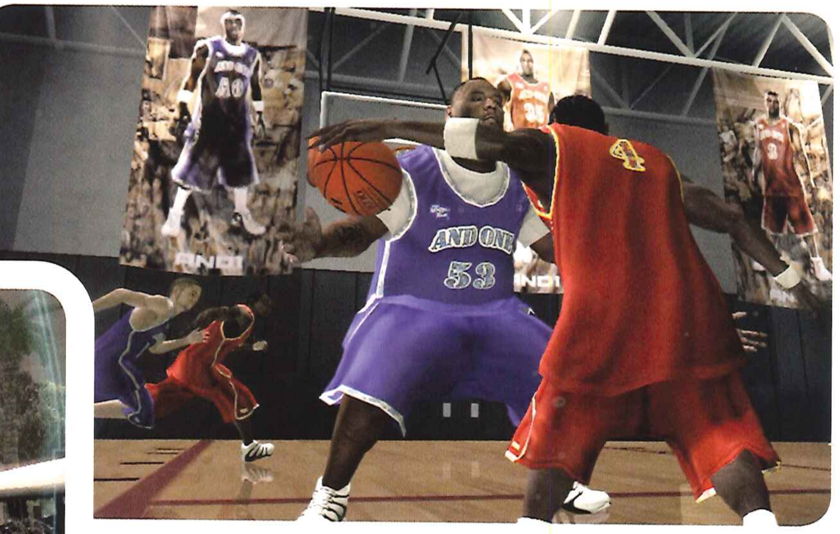
JOGA BONITO

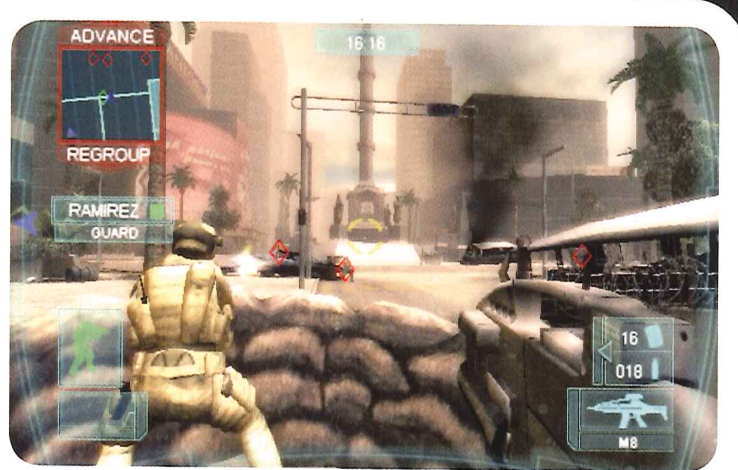
nikefootball.com

Top de entrenamiento y botas Total 90 III FG. Color exclusivo sólo en base:

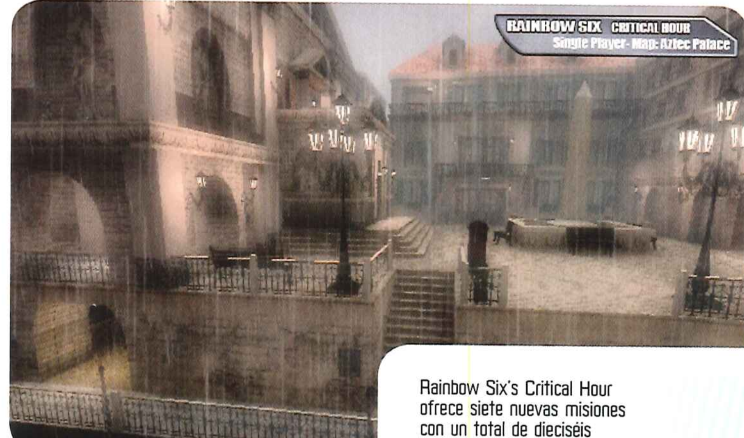
UBISOFT

BALONCESTO Y SECUELAS DE TOM CLANCY, APUESTAS PRIMAVERALES

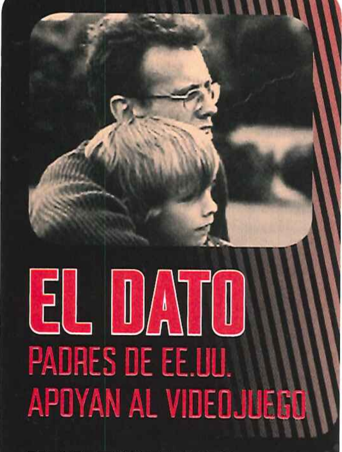




El autor de *bestsellers* Tom Clancy vuelve a ser actualidad con la publicación de dos secuelas de series clásicas en **PlayStation 2**: *Ghost Recon* y *Rainbow Six*. Ambos títulos son de concepción táctica y con los elementos característicos de la serie y aparecerán durante el comienzo de primavera en Europa. El segundo de ellos a un precio considerablemente reducido de 30€. La compañía francesa se hace también eco del deporte callejero con *And 1 Streetball*, un concepto similar al de los juegos *NBA Jam* y *NBA Street* con los mayores talentos estadounidenses como protagonistas.



Rainbow Six's Critical Hour ofrece siete nuevas misiones con un total de dieciséis increíbles niveles.



EL DATO

PADRES DE EE.UU. APOYAN AL VIDEOJUEGO

UNA ENCUESTA publicada recientemente por la patronal de los videojuegos estadounidense (ESA) refleja que el 35% de los padres preguntados juegan al ordenador o videoconsola. Un 66% de este porcentaje asegura que jugar con sus hijos resulta positivo para la familia. Ahí queda eso...

PAUSE

FIEBRE DRAGON QUEST

500.000 copias vendidas avalan a Dragon Quest durante su estreno en EE.UU. el pasado mes de diciembre.



RÉCORD ZOMBI

Tras Resident Evil 4 ya son 3 millones las unidades vendidas de la franquicia de Capcom.





Una de las misiones transcurre en Londres. La ciudad ha sido recreada detalladamente.

KONAMI

ROL Y SHOOT'EM-UP PARA 2006

Suikoden, una de las sagas *RPG* más carismáticas de la compañía nipona se despide de **PlayStation 2** (la próxima entrega se estrenará en la próxima generación) a lo grande. El quinto capítulo llegará a Europa el próximo Otoño, transportando al jugador una vez más a un mundo de ensueño y fantasía donde podrá reclutar a más de 100 personajes. Este título contrasta con *The Regiment*, una nueva apuesta de **Konami** en terreno *FPS*. El juego te pone en la piel de un grupo antiterrorista respetado a nivel mundial: los S.A.S.



namco
16+
www.pegi.info
URBAN REIGN
PlayStation 2
UNA SOLA REGLA: NO HAY REGLAS.
De los creadores de Tekken™ y Soulcalibur™ llega una nueva experiencia en peleas callejeras. Elige entre 60 personajes y ábrete camino por las calles más sórdidas y miserables. Combina tus ataques con los de un compañero y controla sus movimientos al cien por cien, realiza combos dobles y aplica castigos con 30 armas diferentes, desde bates de béisbol hasta botellas rotas. Con 4 jugadores simultáneos y 3 modos distintos, podrás vivir la acción al máximo y sembrar el caos más absoluto en el mundo de la acción en combate. Y recuerda, en el mundo de la pelea sólo existe una regla, no hay reglas.
www.urban-reign.com
Urban Reign™ & © 2005 Namco Ltd. All Rights Reserved. Namco is a registered trademark of Namco Ltd. Distributed by Sony Computer Entertainment Europe.

TOP 10

La saga de conducción y Tuning de Electronic Arts sigue dando muestras de ser uno de los mayores fenómenos lúdicos de los últimos tiempos. Mientras, nosotros hemos sucumbido ante una oferta que no podíamos rechazar: El Padrino.

LOS MEJORES DEL MES — PlayStation 2 Revista Oficial - España

1. EL PADRINO (EA GAMES)
2. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
3. SHADOW OF THE COLOSSUS (SONY C.E.)
4. BLACK (EA GAMES)
5. NEED FOR SPEED MOST WANTED (EA GAMES)
6. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
7. SOUL CALIBUR 3 (NAMCO-SONY C.E.)
8. ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS (CAPCOM-EA)
9. TRUE CRIME: NEW YORK CITY (ACTIVISION)
10. GETTING UP (ATARI)

LOS MÁS ALQUILADOS — BLOCKBUSTER

DEL 1 AL 31 DE ENERO

1. NFS MOST WANTED (EA GAMES)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. RESIDENT EVIL 4 (CAPCOM-EA)
4. THE MATRIX: PATH OF NEO (ATARI)
5. DBZ BUDOKAI TENKAICHI (ATARI)
6. GUN (ACTIVISION)
7. PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS (UBISOFT)
8. LOS SIMS 2 (EA GAMES)
9. NBA LIVE 06 (EA SPORTS)
10. LAS CRÓNICAS DE NARNIA (BUENA VISTA-ATARI)

LOS MÁS VENDIDOS — GAME

DEL 1 AL 31 DE ENERO

1. NFS MOST WANTED (EA GAMES)
2. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
3. GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS (TAKE 2)
4. EYETOY PLAY 3 + CÁMARA (SONY C.E.)
5. FIFA STREET PLATINUM (EA SPORTS)
6. FIFA 06 (EA SPORTS)
7. CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)
8. LAS CRÓNICAS DE NARNIA (BUENA VISTA-ATARI)
9. PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS (UBISOFT)
10. TRUE CRIME: NEW YORK CITY (ACTIVISION)

ESPECIAL SAN VALENTÍN

LAS 5 ESCENAS MÁS ROMÁNTICAS DE PS2

LOS TOPS nunca pasan de moda, si no que se lo digan a Lara. Por eso cada mes te ofreceremos una lista que, aunque es posible que no modifique tu visión del mundo, a buen seguro te hará esbozar una sonrisa.



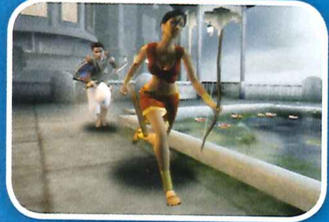
FINAL FANTASY X > Tidus y Yuna se declaran su amor entre lágrimas tras una revelación poco agradable.



SILENT HILL 2 > No es bueno desear a chicas desconocidas, por mucho que te recuerden a tu esposa.



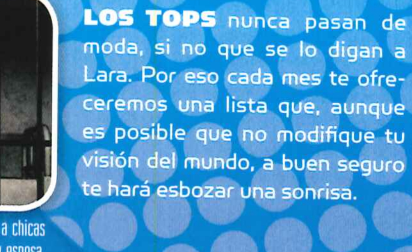
ICO > El joven ayuda a la bella princesa a escapar de los malos. Aviso, hay cuernos de por medio.



PRINCE OF PERSIA > Chico conoce a chica, la consigue, retrocede en el tiempo... y vuelta a empezar.



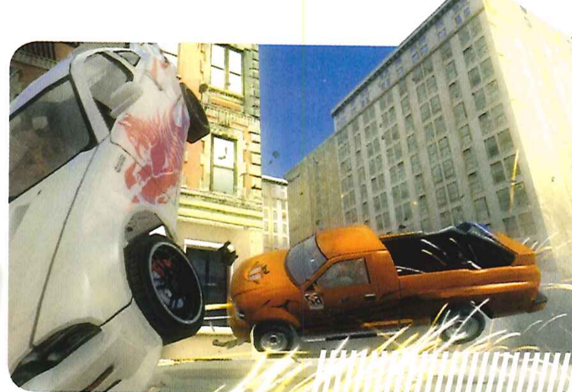
MAX PAYNE 2 > Max y Mona (que hace honor a su nombre) consiguen besarse entre tanto disparo.



FIEBRE STREET FIGHTER 2

VIRGIN PLAY pondrá a la venta cuatro versiones del controlador inalámbrico para **PS2** de **Nuby Tech**, especialmente ideado para exprimir todas las versiones del juego de lucha de **Capcom**. Su precio, 69.95€





FLATOUT 2

TRAS VENDER más de 600.000 unidades de la primera entrega, el destructivo *arcade* de conducción de los finlandeses **Bugbear** volverá a **PlayStation 2** el próximo mes de mayo de la mano de **Virgin Play**.




Ubisoft presenta a Sam Fisher en
Próximamente en exclusiva para PSP™
TOM CLANCY'S
SPLINTER CELL®
ESSENTIALS
Amenazado por un enemigo desconocido, Sam Fisher debe revisar su pasado e iniciar una nueva búsqueda para elminar su rastro.
Recorre toda la historia de la saga Splinter Cell
Un exclusivo y rediseñado contenido
Modo multijugador wireless Espía vs. Espía
16+
www.pegi.info
PSP™
© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Tom Clancy's Splinter Cell® Essentials, Splinter Cell, Sam Fisher, the Soldier Icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "", "PlayStation", "PSP" and "UMD" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
UBISOFT


© 2006 adidas-Salomon AG. adidas, the 3-Bars logo, and the 3-Stripes mark are registered trademarks of the adidas Group.





NECESITO RECLUTAR A LOS 10 MEJORES PARA FORMAR MI EQUIPO.

DEL 16 DE FEBRERO AL 7 DE MARZO PODRÁS REGISTRARTE EN www.adidas.es/football Y ESCOGER CON QUIÉN TE GUSTARÍA JUGAR.

PUEDES ELEGIR JUGAR CONMIGO O CONTRA MÍ. TÚ MISMO, PERO TE RECOMIENDO QUE ELIJAS BIEN. RIQUELME, KAKÁ, NUNO, BALLACK, BECKHAM... TAMBIÉN ESTÁN POR AHÍ PERO... SÓLO PUEDE GANAR UNO.

EL 8 DE MARZO EMPIEZA EL RECLUTAMIENTO. MÁNDAME TUS FOTOS O VÍDEOS DEMOSTRANDO LO BUENO QUE ERES.

A PARTIR DE AHORA, TODO DEPENDE DE TI:

IMPOSSIBLE IS NOTHING

TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE PS3











¿Cuándo fue presentada al público?

Ocurrió durante la conferencia de prensa previa al **E3**, en Los Ángeles, el pasado mes de mayo. Ken Kutaragi, el padre de **PlayStation**, fue el encargado de esta labor.

¿Qué tipo de discos utilizará?

La tecnología *Blu-Ray* será la elegida para albergar la información de juegos y demás material multimedia, aunque su lector seguirá admitiendo todos los soportes anteriores.

¿Será compatible con los sistemas anteriores de Sony?

Sí, **Sony** ha confirmado que podrás jugar a los títulos de sus anteriores consolas, aunque se desconoce si estos serán mejorados de alguna manera.



¿Con qué conexiones contará la consola?

Tiene seis puertos USB 2.0, ranuras para tarjetas *Memory Stick*, *SD* y *Compact Flash*, tres puertos *Ethernet*, salida óptica para audio, salida de vídeo convencional y dos salidas HDMI.

¿Cómo será el nuevo mando de control?

En realidad, pese a su extravagante diseño, será una especie de evolución del *DualShock 2*. La distribución de los botones es muy similar y promete ser mucho más cómodo, sobre todo en lo que respecta a los botones L y R. Además, es mucho más pequeño de lo que parece. Hasta siete de estos mandos podrán vincularse a una misma consola sin cables, mediante la tecnología *Bluetooth 2.0*. Podrán recargarse sus baterías mediante cualquier conexión USB

¿Cuánto costará?

Tampoco **Sony** se ha «mojado» en este sentido, aunque Kutaragi ha admitido que se tratará de un sistema caro, por todas sus funcionalidades, además de jugar. Por lo tanto, podéis esperar un precio similar al que tuvo **PS2** en el momento de su lanzamiento, unos 500 Euros.

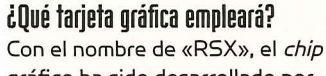
¿Cuál será la unidad central de proceso de la consola?

El nombre de este *chip* es *Cell*, y ha sido creado por **IBM**, **Toshiba** y **Sony**. Su uso irá más allá de **PS3**, por lo que es tremendamente configurable según la utilidad que se le vaya a dar. En la versión que verás dentro de **PS3**, *Cell* cuenta con siete unidades de procesamiento distintas, denominadas *SPE* (Elementos de Procesamiento Sinérgico), que corren a 3.2 GHz. cada una. Estas además pueden realizar diferentes tareas simultáneamente. Además están los 512 KB de caché de Nivel 2 para propósitos generales y los 256 KB de SRAM para cada uno de los SPE.

¿Cuándo será lanzada la consola?

La fecha definitiva en cada uno de los territorios sigue siendo una incógnita, pero **Sony** continúa manteniendo la Primavera de este año (seguramente a finales) para el lanzamiento nipón. Las últimas noticias apuntan a que en Otoño aparecerá en Estados Unidos, por lo que es muy probable que los europeos tengamos que esperar hasta 2007.

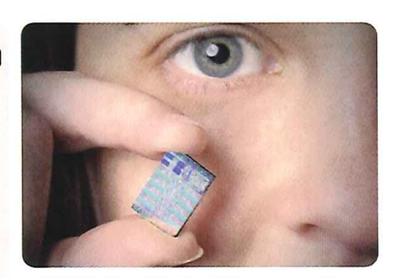






¿Cómo será su potencia comparada con PS2?

Se calcula que la potencia total será de 218 GFLOPS, lo que hará que sea 35 veces más poderosa que **PlayStation 2**.



¿Qué tipo de salidas de vídeo tendrá la consola?

Contará con las tradicionales de vídeo compuesto, RGB y Súper Vídeo. Pero para contar con la mayor resolución posible (que será 1080p) deberás emplear la salida HDMI, un tipo de conexión que actualmente ya está integrado en muchos televisores LCD y de plasma.

¿Cómo será el componente On-line en PlayStation 3?

La interacción de la consola con Internet será una parte fundamental de su funcionamiento. Podrás conectarte mediante *Wi-Fi* o con un cable *Ethernet*. Se prevé que se lance una especie de portal que integre todas las funciones de juego On-line, descargas audiovisuales y comunicación con los usuarios de todo el mundo.

¿Qué tarjeta gráfica empleará?

Con el nombre de «RSX», el *chip* gráfico ha sido desarrollado por *Nvidia*, líder en el sector de componentes para PC. Sus características son una velocidad de 550 MHz y 256 megas de memoria. Su tecnología es similar a la que emplea la reciente *GeForce 7800 GTX*, que se puede encontrar en el mercado actualmente por un precio que ronda los 600 Euros...

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

¡¡PRIMERAS IMÁGENES!!

Te ofrecemos las primeras imágenes de la nueva entrega de *Medal Of Honor*. En esta ocasión te tocará encarnar a un soldado de la 82 División Aerotransportada que es lanzado sobre Europa, y deberá participar en batallas desde Sicilia hasta Alemania. El juego aparecerá el próximo invierno, y aunque las pantallas que te mostramos pertenecen a **PS3**, también tendrá versión para **PlayStation 2**.





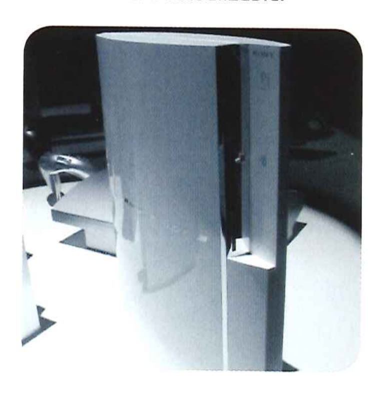




OTRAS NOTICIAS

Poder PS3, nuevas posibilidades de la consola

Los desarrolladores de juegos, tras recibir los *kits* de desarrollo definitivos, han declarado que **PlayStation 3** tendrá más funcionalidades que las anteriormente conocidas. Por ejemplo, poseerá DVR (grabación de vídeo digital), reproducción de diferentes formatos de vídeo (además de DVD y *Blu-Ray*) y su *firmware* será actualizable.





Los primeros juegos. Las compañías se vuelcan con la consola

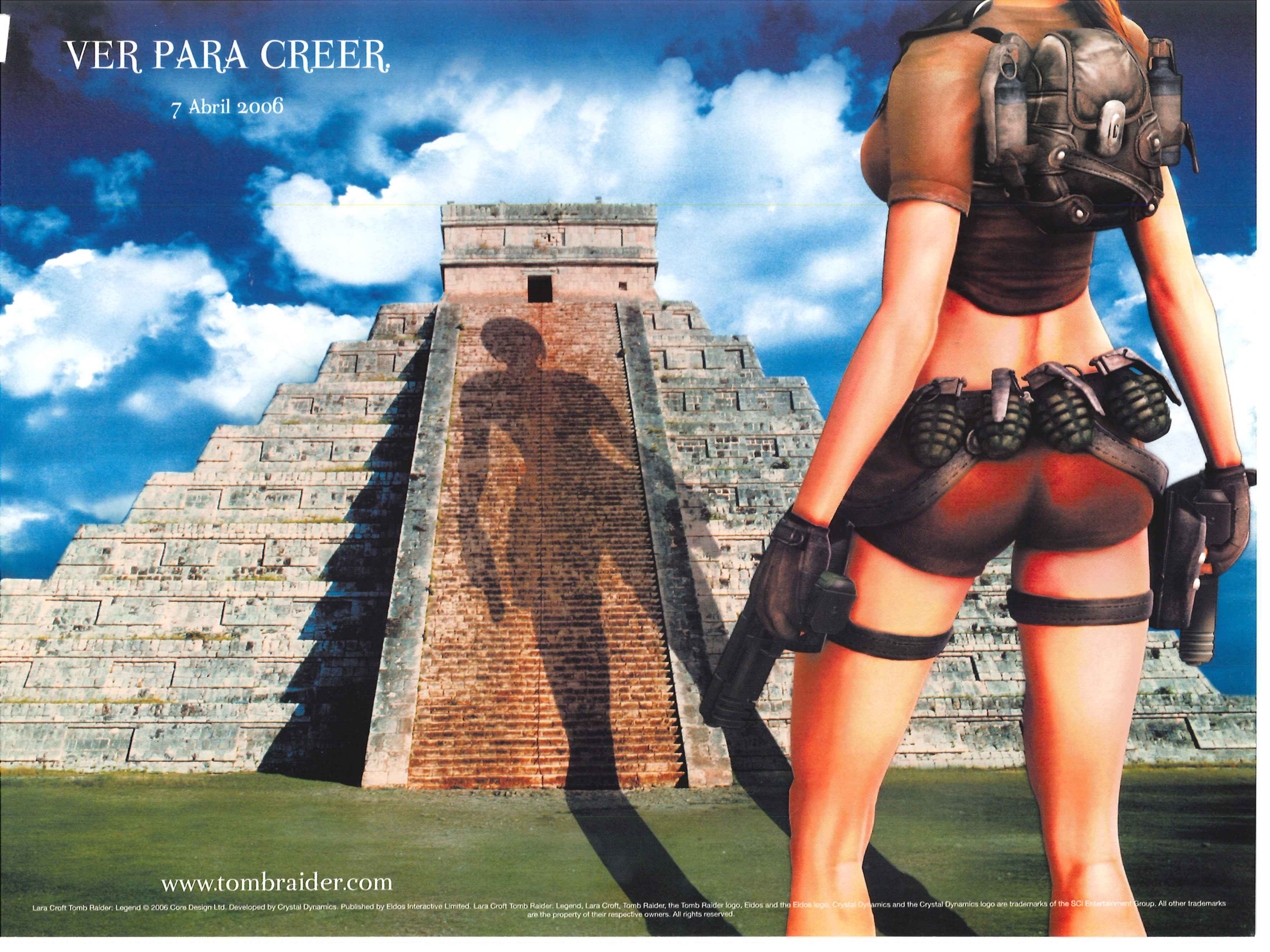
Varios desarrolladores han confirmado recientemente su propósito de realizar títulos para **PS3**. Entre ellos **Monolith** (*Condemned*) o **Sucker Punch** (la serie *Sly*). Por su parte, **Sony** ha anunciado el nombre de algunos de los juegos de producción propia que acompañarán a la consola en el lanzamiento: *Genji 2, Angel Rings, Monster Carnival, Hots Shots Golf 5* y *Gran Turismo*.

Dos formatos para el futuro

La guerra por sustituir al DVD comenzó con una rivalidad. Por una parte un consorcio con **Sony**, **Sharp**, **TDK**, **Pioneer** y **Apple**. Su disco, *Blu-Ray* (el que empleará **PS3**) usa un láser de 405 nm y las capas de información son muy finas, por lo que puede incluir una gran cantidad de información. Actualmente pueden albergar hasta 25 GB, pero pronto aparecerán otros de hasta 200 GB. Por su parte, el HD-DVD fue desarrollado por **Toshiba** y **NEC**, y su tecnología se encuentra más cerca de los DVD actuales. Un disco de una capa albergará hasta 15GB, subiendo hasta 30 con una segunda capa.






VER PARA CREER.
7 Abril 2006
www.tombraider.com
Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



movistar

Telefónica

Los mejores videojuegos para tu móvil



SONIC THE HEDGEHOG

Un juego indispensable que no querrás perderte



En numerosas ocasiones las adaptaciones de otras plataformas a móviles adolecen de un mal sistema de control debido a las limitaciones técnicas de los terminales, pero de vez en cuando aparece un juego que resuelve el problema con acierto y logra superar estas barreras. Tal es el caso de ***Sonic The Hedgehog***, que hace gala de un excelente control aprovechando al máximo las posibilidades de cada terminal.

Además, logra captar a la perfección la velocidad que es seña de identidad del personaje, todo un hito en los juegos para móviles.

Estamos ante una conversión del *Sonic* original, todo un clásico recuperado para disfrute de todos. Velocidad, plataformas, coloridos escenarios 2D y, cómo no, muchos anillos, son los componentes de un divertido juego que es la primera entrega de una serie. Cuenta con tres escenarios diferentes *(Green Hill, Marble y Spring Yard)* que constan de tres niveles cada uno. El diseño de los mismos está ideado para aprovechar el desplazamiento vertical y horizontal de la pantalla, aunque el verdadero énfasis está en la progresión del personaje en horizontal, ya que la verticalidad queda reservada para obtener anillos extra, objetos de bonificación y zonas casi exclusivas para los más osados jugadores. Una reedición fabulosa que se hace un poco corta y deja con ganas de que salga la segunda parte para seguir jugando.

CORRE CON CUIDADO

En Sonic la velocidad te puede matar, así que no todo es dejar pulsado el botón correspondiente y saltar de vez en cuando. Muchos de los elementos de cada escenario dañan al erizo azul, por lo que tómate unos minutos para explorar y descubrir cuáles son para esquivarlos.

SONIC

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] Una excelente conversión.
[-] El fondo da saltos.

7.5 GRÁFICOS: Mientras que la sensación de velocidad del personaje está muy lograda, los fondos van un poco a saltos.

8.0 AUDIO: La música de siempre te acompañará en todo momento, aunque se echan de menos los efectos de sonido.

9.0 JUGABILIDAD: Un excelente sistema de control que no tiene nada que envidiar al original.



PlayStation 2 **8.5** (SOBRE 10)

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR PlayStation 2 Revista Oficial - España



1 LOS SIMS 2 Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



2 ANCIENT EMPIRES II Era posible superar al original...



3 RESIDENT EVIL ZOMBIE BUSTER Dos juegos de terror en uno.



4 SUDOKUMANIA Los números más adictivos.



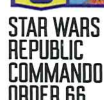
5 AGE OF EMPIRES 2 El mejor juego de estrategia en tiempo real.



6 BROTHERS IN ARMS EARNED IN BLOOD Las guerras las ganan los soldados.



7 KING KONG El taquillazo de las navidades hecho juego.



8 STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ORDER 66 Desafía a los Jedi.



9 TOMB RAIDER 3 Lara sigue en pos de su misterioso cliente.



10 MEDIEVAL COMBAT Lo más selecto en lucha.





Cómo descargarte un videojuego desde tu movistar

Para cualquier duda o consulta sobre la configuración de tu móvil, llama al Centro de Relación con el Cliente movistar al 609 (llamada gratuita).

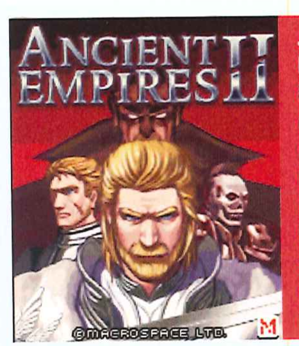
01 - ENTRA EN EMOCIÓN Desde el menú de servicios de tu móvil, habiendo configurado ya el acceso al portal de movistar, entra en la página de emoción.

02 - SELECCIONA VIDEOJUEGOS Una vez dentro de emoción si tienes un terminal compatible podrás ver la carpeta de Videojuegos. Selecciónala para poder descargarte los mejores Videojuegos.

03 - ELIGE CATEGORÍAS Selecciona tu categoría y género preferido o déjate llevar por el top movistar o por las últimas novedades y lánzate a por tu videojuego favorito para tu teléfono móvil.

04 - DESCARGA TU JUEGO Una vez seleccionado el videojuego y, tras aceptar el precio se iniciará la descarga que durará entre uno y dos minutos. Ahora podrás jugar desde tu movistar todo lo que quieras y desde donde quieras.

CONSULTA MÓVILES COMPATIBLES, MUCHOS MÁS VIDEOJUEGOS, PROMOCIONES Y TODA LA INFORMACIÓN QUE NECESITAS EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS



JUEGA Y GANA

Quienes descarguen Ancient Empires II durante el mes de marzo participarán en un fantástico sorteo que tendrá cuatro ganadores: el primero recibirá un Home Cinema, mientras que los tres siguientes tendrán cada uno un fabuloso pack con 4 DVD cada uno.



ANCIENT EMPIRES II

El juego de estrategia que estabas esperando...

Si el primer título ya era una maravilla, esta segunda parte tampoco se queda atrás porque se ha mejorado todo aquello que se ha podido, manteniendo el espíritu del original. Ya se sabe que cuando algo funciona, mejor no tocarlo. Así, se ha dado a las unidades algo más de detalle para llevarlas a límites asombrosos respecto a lo que estamos acostumbrados en un móvil. Lo mismo sucede con las melodías, fantásticas en todo momento, a lo que hay que añadir la vibración del móvil en algunos momentos. Pero sin duda, lo mejor reside en el control y el sistema de juego. Como siempre, manejas un cursor con el *joystick* o las teclas habituales con el que seleccionas una unidad y lo que deseas hacer. Al finalizar el turno puedes ver el mapa al completo, acceder al menú principal y salvar partida. Todo ello hace un juego de estrategia por turnos excelente, en el que deberás completar diferentes misiones (12 en total) a medida que la historia se desarrolla. Hay un amplio número de tropas diferentes, cada una con sus cualidades que deberás tener en cuenta al planificar las acciones. Además, las unidades podrán ganar puntos de experiencia.

ANCIENT EMPIRES II

NO TE OLVIDES DE CONSULTAR LOS TERMINALES COMPATIBLES PARA ESTE JUEGO EN WWW.MOVISTAR.ES/EMOCION/JUEGOS

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte este juego

LO MEJOR Y LO PEOR
[+] El sistema del juego es un acierto.
[-] No hemos encontrado nada negativo.

9.5 GRÁFICOS: Mayor nivel de detalle sobre todo en las unidades, mejorando la entrega anterior.
8.5 AUDIO: Melodías diferentes para cada jugador proporcionan mayor variedad a este apartado.
9.5 JUGABILIDAD: Uno de los mejores sistemas de juego que hemos visto en el género para móviles.



9.5 (SOBRE 10)

NOTICIAS movistar





LIBERTAD SOBRE RUEDAS

La serie de juegos protagonizados por Tony Hawk continúa imparable. TH American Wasteland debuta en móviles tras su paso por otras plataformas en un juego cuya principal característica radica en una mayor libertad de acción en mapas enormes representando la ciudad de Los Ángeles. Obviamente en el caso de los móviles no vamos a tener tanta suerte, pero sí que contarás con un juego divertido e interesante para jugar en tus momentos de ocio. El motor gráfico se ha mejorado bastante con respecto a otros juegos, proporcionando mayor detalle en los personajes y, sobre todo, mejores animaciones. Ahora el patinador puede realizar hasta catorce movimientos diferentes y el juego incorpora veintiséis objetivos que probarán tu habilidad en tres mapas de gran tamaño.

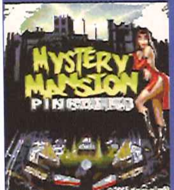
Comunidad de JUEGOS ÚNETE A NOSOTROS

Desde el 1 de junio está disponible la Comunidad de Juegos movistar, un punto de encuentro, competición y descarga donde se reúnen todos los aficionados a los juegos para móviles. Formar parte de ella es totalmente gratuito y te permite estar al día de las novedades más jugosas, recibir información de concursos, promociones y competiciones en forma de alertas en tu móvil. Al suscribirte recibirás por correo electrónico la Newsletter de Videojuegos movistar para que puedas estar informado. Para disfrutar de todo esto sólo tienes que visitar la web www.movistar.es/emocion/juegos y darte de alta.

BUMPERS Y FLIPPERS

Mystery Mansion Pinball recrea con acierto la clásica máquina recreativa de pinball, ambientándola en este caso en una mansión encantada donde se pueden encontrar todos los elementos clásicos transformados visualmente en un colorido escenario repleto de sorpresas. Tanto el sonido como los gráficos están trabajados al máximo para lograr un juego casi perfecto al que sólo le falta una ranura para insertar monedas.





CARTAS VIRTUALES

Top Trumps es un juego de cartas bastante popular en EE.UU. y otros países anglosajones. Su funcionamiento es sencillo y se puede jugar contra el sistema en tu móvil o contra otra persona a través de una conexión Bluetooth. Están disponibles Top Trumps MotoGP y Top Trumps Star Wars.

Accede desde tu movistar a emoción » Videojuegos para descargarte cualquiera de estos juegos

TOP 10 RECOMENDADO POR movistar





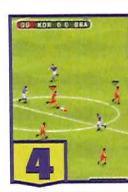
1 LOS SIMS 2
Por fin tus Sims irán contigo a todas partes.



2 TETRIS
El clásico de siempre sigue siendo de los más descargados.



3 50X15
¿Eres capaz de responder la serie de preguntas completa?



4 EA FIFA 06
El rey del fútbol sigue causando estragos.



5 KING KONG
El taquillazo de las navidades hecho juego.

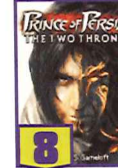


6 DAKAR 2006
Emula a los campeones del rally más duro.





7 TRIVIAL PURSUIT
Pon a prueba tus conocimientos.



8 PRINCE OF PERSIA LAS DOS CORONAS
La trilogía concluye con la mejor entrega.

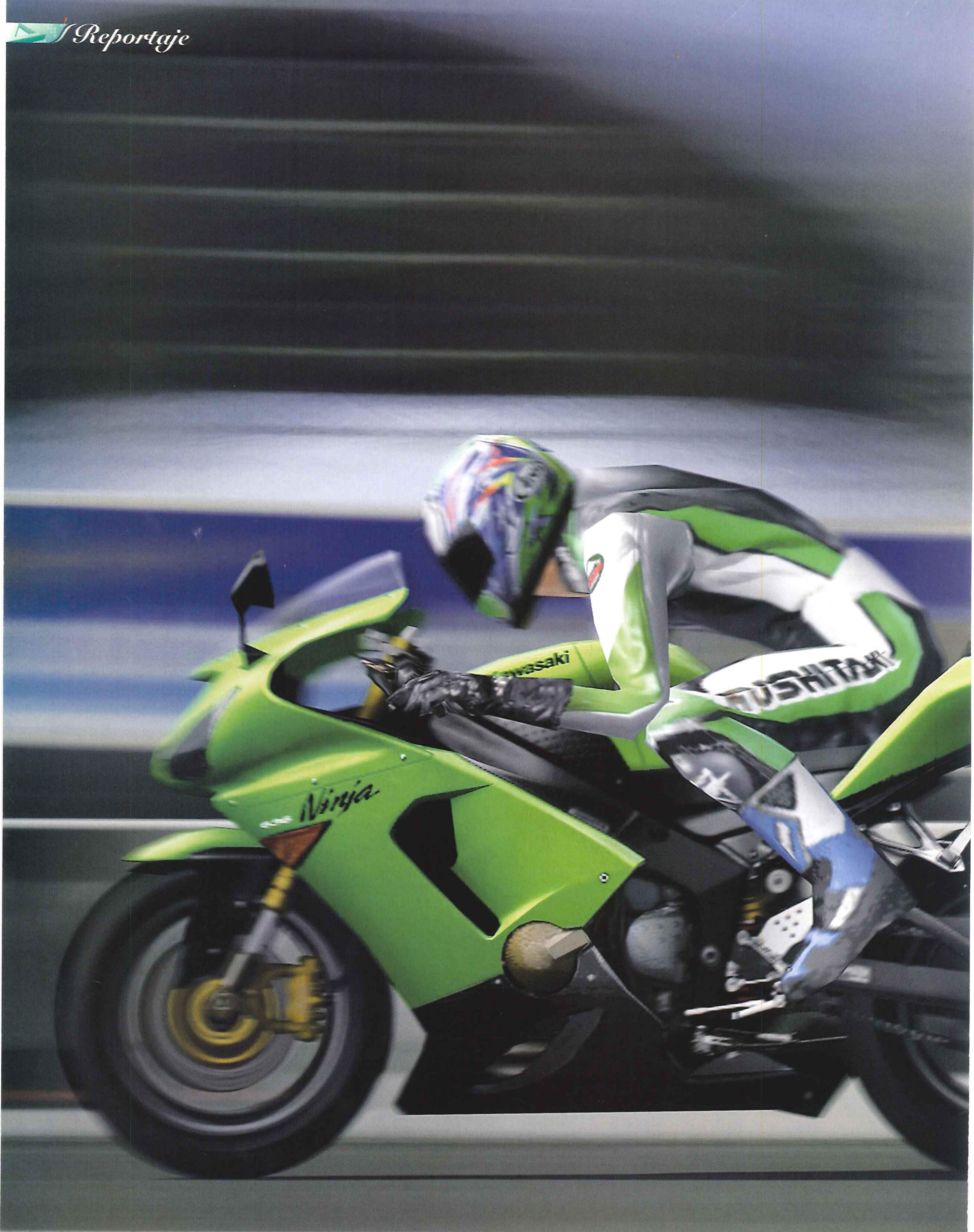




9 LARRY SEXY GAME
El mayor golfo del videojuego y chicas explosivas.



10 KING OF FIGHTERS M2
Descarga adrenalina en intensas luchas.


Kawasaki
Ninja

Tourist Trophy™

THE REAL RIDING SIMULATOR

FLECHAS SOBRE RUEDAS

Sus números son impresionantes: más de 100 motos, 35 circuitos, más de 12 fabricantes de primer nivel como Suzuki, Triumph, BMW, Honda o Yamaha. Todo integrado en un entorno gráfico hiperrealista que va a convertir a Tourist Trophy en uno de los juegos más deseados de 2006


POR **R. DREAMER**



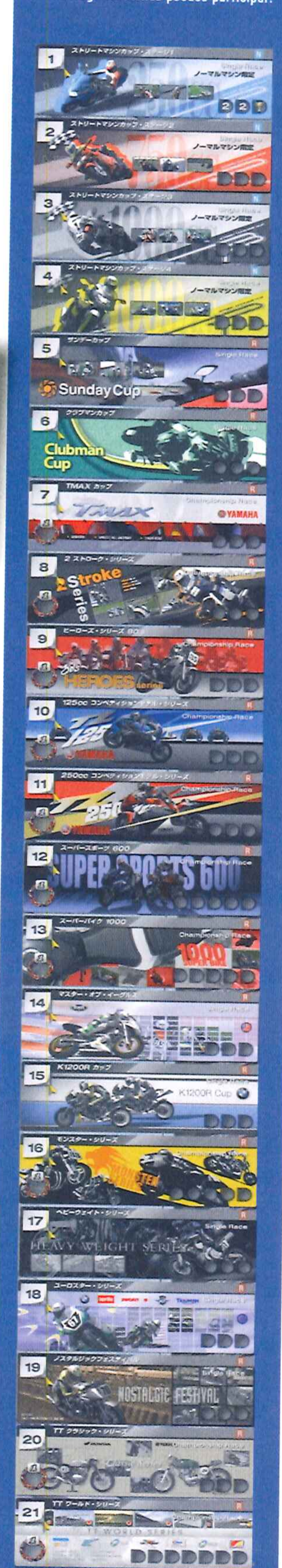
REPLAY THEATER > Disfruta con las espectaculares repeticiones de cada carrera y eligiendo el acompañamiento musical a tu gusto.

Tan sólo hay tres cuerpos celestes que puedan ser vistos tanto por el día como por la noche: la Luna, el Sol y Venus, también conocido como el Lucero del Alba. Cada ocho años la estrella de la mañana vuelve a ocupar la misma posición en la bóveda celeste. Ese es el tiempo que ha transcurrido desde que **Sony C.E.** pusiera en órbita una de las estrellas indiscutibles de su catálogo, *Gran Turismo*, hasta la llegada de su última creación: ***Tourist Trophy***. La pasión de Kazunori Yamauchi por la velocidad quedó plasmada en aquel título que cambió para siempre la concepción del género de conducción para consola. Desde entonces la franquicia *Gran Turismo* se ha convertido en un icono asociado al mundo **PlayStation**. El nivel de realismo alcanzado entonces, teniendo en cuenta que se trataba de una tecnología de 32 *bits*, relegó a los juegos de segunda fila al olvido. Aún tuvo tiempo Yamauchi-san, pero ya con **Polyphony Digital** funcionando como un estudio independiente de **Sony C.E.**, de dar forma a una segunda entrega para la agonizante **PSone**. La historia prácticamente se habría repetido en **PlayStation 2**, si dejamos a un lado los sucedáneos que la compañía ha ido publicando para calmar la impaciencia de los seguidores de la saga. Pero cuando ya pare-

APRENDER A CONDUCIR > Hay un total de cuatro permisos de conducir motos, cada uno con diez pruebas que habrá que superar para obtener el correspondiente carné.

RACE EVENT

Dentro del modo principal de juego se encuentra esta opción con 21 tipos de competición diferentes, que integran un total de 73 carreras. Sólo se podrá acceder a ellas con el modelo adecuado. Es decir, cuando hayas seleccionado una moto en tu garaje, verás que determinados círculos de *Race Event* se tornan azules indicando las categorías donde puedes participar.



POLYPHONY DIGITAL: UNA HISTORIA SOBRE RUEDAS (1998-2006)

En 1997, todavía formando parte de los estudios de desarrollo internos de **SCEI**, K. Yamauchi inauguró una de las franquicias más gloriosas para **PlayStation** y **PS2**. En 1998 fundó **Polyphony Digital** como estudio independiente y con el que espera continuar nutriendo de títulos a las consolas de **Sony**.



MOTOR TOON GP (1994 - JAPÓN)

MOTOR TOON GP 2 (1996)

GRAN TURISMO (1998)

OMEGA BOOST (1999)

GRAN TURISMO 2 (2000)

GT3 A-SPEC (2001)

GT CONCEPT 2002 T.G. (2002)

GRAN TURISMO 4 PROLOGUE (2004)

GRAN TURISMO 4 (2005)

VISION GT (PS3 - 2006)



cía que *GT4* iba a cerrar la etapa creativa de **Polyphony Digital** para **PlayStation 2**, utilizando los mismos recursos que para su simulador de cuatro ruedas, presenta ***Tourist Trophy***. El nombre viene de una competición que tiene lugar en la Isla de Man desde 1907, conocida por su extrema dificultad y dureza. No es la primera vez que inspira el título de un videojuego, ya que su otro nombre se ha utilizado en juegos como *Manx TT Super Bike Twin* (1995), una *coin-op* dedicada de **Sega**. Desde luego, la nueva criatura de Kazunori Yamauchi no llega a someter al jugador a los extremos del evento real, aunque como viene siendo habitual en la saga *GT*, será necesario superar una primera curva de dificultad para adquirir el nivel necesario que permita disfrutar del juego. A partir de ahí, seguir perfectamente el trazado del circuito es como un *vals* en el que piloto y máquina siguen suavemente la sinuosa cadencia del asfalto. Antes de entrar en acción repasemos qué ofrece el juego.



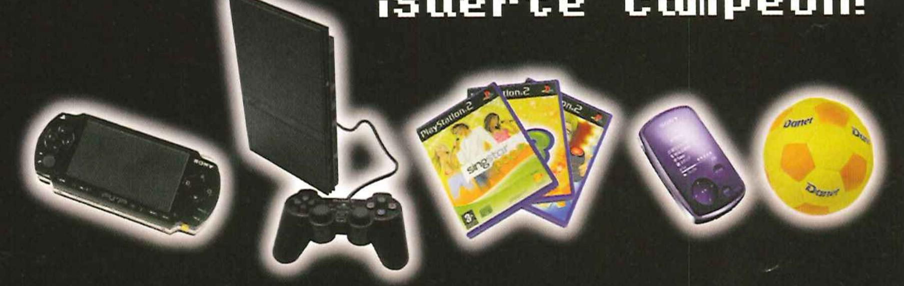
ganar una Play Station

está en tus manos

Si eres un sabio del fútbol,
con Danet podrás ganar una PSP,
una Play Station2,
reproductores Mp3 Sony
y muchos regalos más.

Infórmate en **www.danet.es**

¡Suerte Campeón!



CIRCUITOS > Tourist Trophy dispone de más de 35 circuitos, unos son clásicos de la saga Gran Turismo y otros nuevos. Entre los urbanos se incluye Nueva York (en la imagen), Hong Kong, Tokio y Seúl.

VISTAS > Con Select puedes elegir entre tres perspectivas.

MODALIDADES DE JUEGO

En líneas generales, en el menú principal vas a encontrar dos modos de juego. El *Arcade* dispone de cuatro tipos de pruebas. La primera es un divertido «1 On 1» en el que, como su nombre bien indica, tan sólo te enfrentarás a un único adversario. La siguiente se decanta por un estilo más clásico con las carreras de toda la vida, se sale el último de la parrilla y hay que llegar primero a meta. La tercera es una batalla contra el cronómetro, el lugar ideal para arañar segundos a cada circuito y luego vencer a tus contrincantes sin problemas. En la última prueba del Modo *Arcade* pueden participar dos jugadores a pantalla partida. La segunda gran modalidad, el equivalente al modo Gran Turismo, es el centro de gravedad sobre el que gira ***Tourist Trophy***. El esquema es idéntico en ambos títulos, pero en ***TT*** no alcanza las mastodónticas proporciones de *Gran Turismo 4*, es decir, podrás conseguir el 100% sin dejar en un segundo plano otros aspectos de tu vida. La primera referencia son los cuatro permisos que debes obtener en ***TT***, una minucia en comparación con la interminable lista de exámenes de *GT4*. Una vez hayas completado todas las pruebas (en total son 40) nada te impedirá conducir cualquier moto, desde 125 cc hasta las grandes cilindradas. De todos modos, no viene mal una segunda vuelta para bajar los tiempos hasta alcanzar las copas de oro, una forma interesante de aprender el manejo de las motos al mismo tiempo que se desbloquea contenido adicional. Sin duda, esta es la primera parada obligada dentro del modo principal de juego. En el *Garage* verás que empiezas



ELIGE TU MOTO

Polyphony Digital pone a tu disposición un increíble catálogo con más de 100 motos. Fabricantes como *Honda, Suzuki, Triumph, BMW, Aprilia* o *Ducati* han visto cómo sus modelos han sido reproducidos con todo lujo de detalles. Los nostálgicos podrán disfrutar con motos clásicas de la década de los 80 entre muchas otras.







■ **DOS JUGADORES >** En el modo Arcade se pueden disputar carreras en «Two Player Battle» contra un adversario humano.

MODO ARCADE

Para los que no quieran complicarse mucho la vida también se incluye una modalidad *Arcade*. Dentro, es posible escoger entre cuatro tipos de competición. En «1 On 1» se corre contra un único adversario. *Race* tiene el esquema clásico con cuatro motos en la pista. También se ha dispuesto un *Time Trial* para mejorar tiempos y por último, un modo a pantalla partida de 2 jugadores, el *2 Player Battle*.



■ **PUESTA A PUNTO >** Dentro de la opción «Garage» podrás mejorar tu máquina para que funcione a la perfección.



■ **A LA MODA >** Cascos, botas, guantes y monos con licencia de fabricantes reales para todo tipo de eventos.

EL JUEGO SE PONDRÁ A LA VENTA A FINALES DEL MES DE MAYO

con una moto, algo que podrás remediar enseguida acudiendo raudo al *Challenge Mode*. Las carreras que puedes disputar aquí están divididas por fabricantes, y dentro de cada uno hay un determinado número de motos que pueden terminar formando parte de tu colección, lo único que tienes que hacer es vencer a otro piloto con el mismo modelo o acabar un circuito por debajo del tiempo establecido. Después ya estarás en disposición de entrar en los *Event Race*, 73 carreras repartidas en 21 eventos.

CALIBRANDO LA MÁQUINA

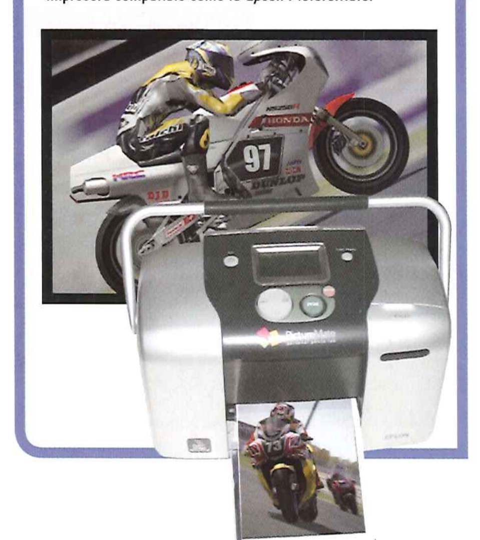
En lo que se refiere al nivel de ajuste, ***Tourist Trophy*** no alcanzará el exquisito nivel de detalle de *GT4*. Se pueden realizar cambios en contadas piezas, aunque también es posible ajustar, hasta un nivel insospechado la postura del piloto sobre la moto. El ángulo de separación de piernas y brazos, la inclinación del tronco y otros aspectos demasiado específicos a los que se irá sacando



partido según se avanza en el juego. Como puedes comprobar, aunque no tenga las proporciones de *Gran Turismo 4*, ***Tourist Trophy*** te mantendrá pegado al manillar muchas horas. El parque de motos supera los 100 modelos, entre más de una docena de fabricantes. Todas han sido reproducidas con un nivel de detalle impresionante, y se abarca un espectro de motos como ningún otro título lo había conseguido antes, ya que no »

PHOTO MODE

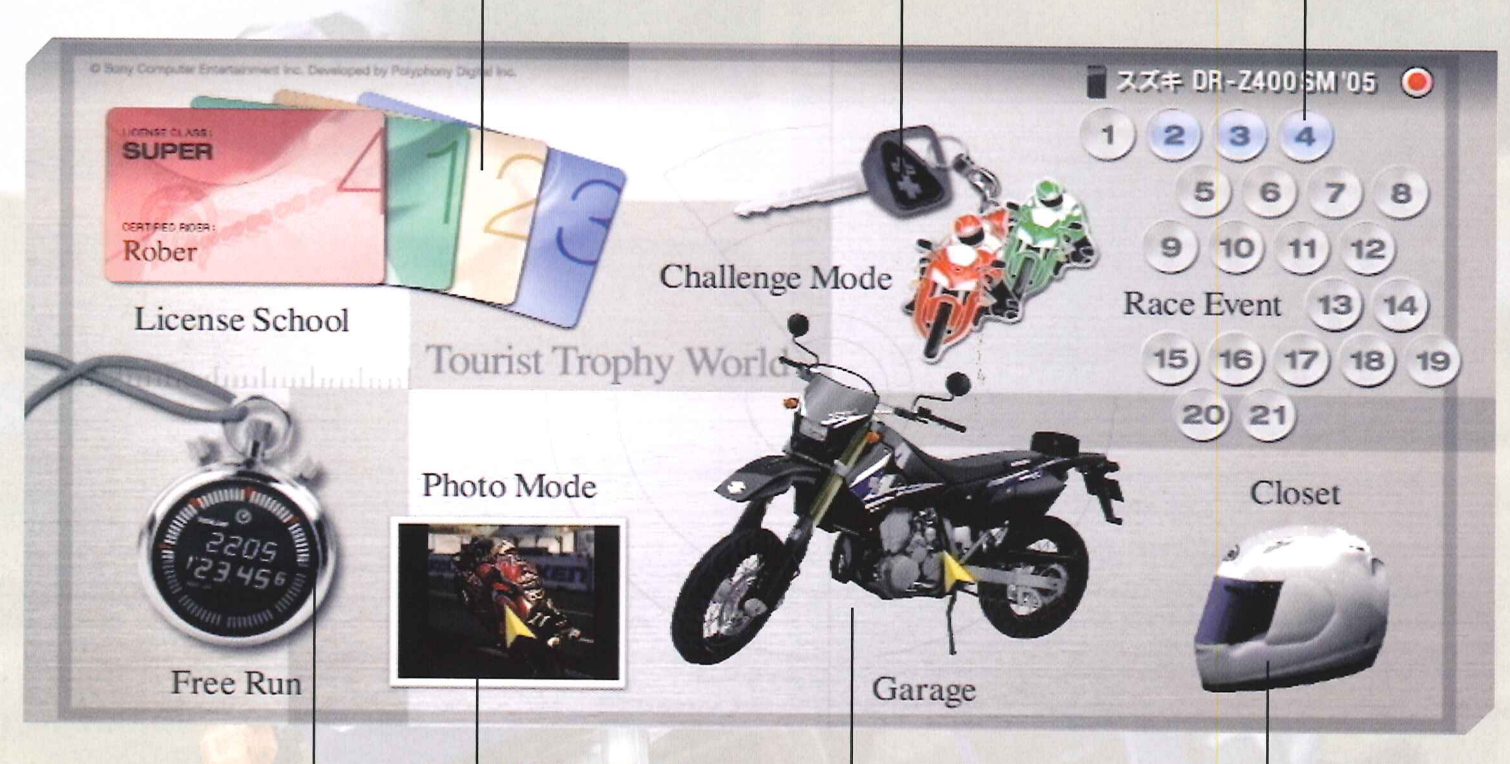
Como en *GT4*, también podrás hacer fotos de los momentos estelares de una repetición. Las instantáneas se pueden guardar en una tarjeta de memoria o un dispositivo de memoria USB y pasarlas a papel en una impresora compatible como la *Epson PictureMate*.



LICENSE SCHOOL
Supera diez pruebas en los cuatro carnés necesarios para acceder a todas las categorías.

CHALLENGE MODE
Entra en este modo para desafiar a «moteros» de toda condición. Si les dejas atrás te quedarás con su montura.

RACE EVENT
En azul se indican las competiciones en las que puedes participar con una determinada moto. Hay más de 70 carreras.



FREE RUN
Antes de probar fortuna en un circuito, puedes montar en tu moto para mejorar los tiempos invertidos en cada pista.

PHOTO EVENT
Con esta opción vas a poder contemplar las fotos que hayas hecho, una a una, en un pase de diapositivas acompañadas por música, e incluso imprimirlas directamente.

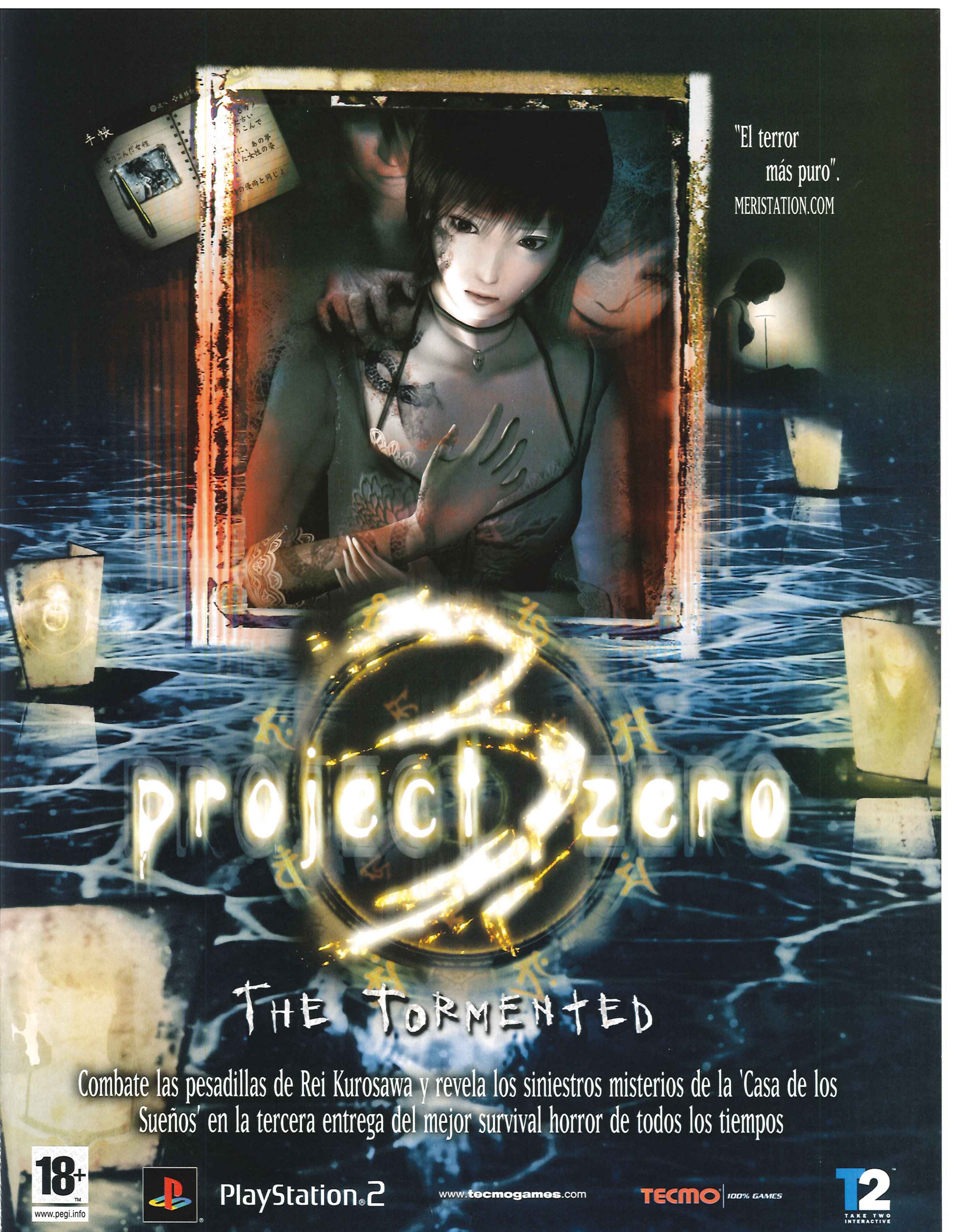
GARAGE
El centro de operaciones para contemplar tus últimas adquisiciones, realizar los ajustes necesarios, hasta de la forma de pilotar si se tercia, y para elegir la moto adecuada.

CLOSET
Además de las motos, Polyphony Digital incluye un completísimo surtido de trajes, cascos y accesorios para ir vestido en condiciones.



EL FACTOR HUMANO > Puedes ajustar la posición del piloto con precisión.

se ciñe únicamente a los modelos de competición. Incluso sorprende encontrarse modelos clásicos de los años 80. **Polyphony Digital** ha utilizado una versión modificada del motor gráfico de *Gran Turismo 4* que reproduce la compleja estructura de cada motocicleta y sus texturas a la perfección. Algo que se extiende también a la vista en primera persona (de las tres que pone a tu disposición el juego) en la que se ven el manillar y la parte delantera de la moto. También se han preocupado de la equipación, con un completo armario repleto de cascos, guantes, monos y botas de marcas tan conocidas como *Shoei*, *Arai* o *Alpine*. La precisión fotorrealista a nivel gráfico se ve equiparada por la simulación conseguida. Es muy difícil mantener el equilibrio entre jugabilidad y realismo, en muchos videojuegos termina siendo una barrera insalvable para la mayoría de jugadores. **Polyphony Digital** parece tener la fórmula perfecta para darle a sus títulos el toque justo de simulador sin perder un ápice de diversión. El comportamiento de cada uno de los modelos que aparecen en este programa refleja fielmente su peso, dimensiones y potencia. En lo que se refiere a la banda sonora, aparte del rugido de los motores poco se puede adelantar. La versión japonesa ha optado por grupos nacionales del tipo *Sun Paolo*, por lo que seguramente el apartado musical europeo cambiará de gustos y componentes. Por ahora nos quedamos con este compendio de *rock*, *chillout* y *pop* nipón.


"El terror
más puro".
MERISTATION.COM
project zero 3
THE TORMENTED
Combate las pesadillas de Rei Kurosawa y revela los siniestros misterios de la 'Casa de los Sueños' en la tercera entrega del mejor survival horror de todos los tiempos
18+
www.pegi.info
PlayStation.2
www.tecmogames.com
TECMO 100% GAMES
T2 TAKE TWO INTERACTIVE
Project Zero Three: The Tormented © Tecmo, LTD. 2006. Tecmo y el logo de Tecmo son marcas comerciales registradas de Tecmo, LTD. "PlayStation" y el logo de su catálogo "PS" son marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc.





■ **VISTA PERFECTA >** Como en la recreativa, en PS2 el trazado de la carretera se distingue a kilómetros de distancia. Eso ha sido el mayor desafío para Sumo Digital.



■ **MI FERRARI >** Podrás disfrutar de la coin-op íntegra de OutRun SP, con los diez modelos de Ferrari desbloqueados desde el principio.

OUTRUN 2006 COAST 2 COAST

EL MITO DE AM#2 DEBUTA POR FIN EN PLAYSTATION 2

Conduce trece deportivos Ferrari por carreteras de ensueño, acompañado de la banda sonora más memorable de la historia de los recreativos



POR **NEMESIS**

Justo cuando se cumplen dos décadas de la aparición de *OutRun* en los salones recreativos de todo el mundo, **Sega** se ha animado por fin a plasmar en una consola de **Sony** el mito creado por **AM#2** y **Ferrari**. En este caso, se trata de una adaptación de las dos recreativas de *OutRun 2*: la original de 2003 (versionada en su día para Xbox) y *OutRun 2 SPecial Tours*, una nueva placa creada en 2004 a la que se incorporó quince nuevos circuitos. El resultado compensa sobradamente los años de espera, si tenemos en cuenta que *OutRun 2006: Coast 2 Coast* ofrece 30 circuitos, modos de juego exclusivos y hasta trece *Ferrari*.

EL MILAGRO DE SUMO DIGITAL

Desde que **Sega** les confiara en 2004 la conversión a Xbox de *OutRun 2*, **Sumo Digital** se ha convertido en el «ojito derecho» de **Sega**. Creada sobre las ruinas de **Gremlin Interactive** e **Infogrames Studios Ltd**, esta compañía inglesa desconoce el término «imposible», y lo mismo se atreve a adaptar (con notables resultados) *Virtua Tennis* a **PSP** como a emular en **PS2** la placa Chihiro (con arquitectura Xbox) sobre la que están construidas las dos entregas de *OutRun2* versionadas. Y aunque el resultado final no llega a alcanzar la suavidad de la máquina original, lo cierto es que los gráficos de *OutRun* 2006 *Coast 2 Coast* superan con mucho las previsiones más optimistas. Al margen de la conversión pura y »



COAST 2 COAST
Por si no fuera suficiente con competir contra el crono y el tráfico, Clarissa y el tipo de la bandera a cuadros te propondrán todo tipo de pruebas: embestir a otros coches, esquivar OVNIs o llegar el primero en una carrera de 15 etapas.
Tiempo total
Tiempo
49
Corazones
¡No te estrelles!
coast 2 coast
¡Conduce y encontrarás tu misión!
RECORRIDO OUTRUN2: SP
ELEGIR
ENTRAR
LICENCIA
Tiempo
80
Posición
SAN FRANCISCO
NEW YORK
CALIFORNIA
US
1





30 CIRCUITOS
OutRun 2006 Coast 2 Coast reúne los 15 circuitos de *OutRun 2* más los 15 creados por Sega para la nueva versión *OutRun 2 SPecial Tours*. En total, 30 escenarios diferentes que pondrán a prueba tu atención: algunos son tan bonitos que es difícil no apartar la vista de la carretera.









dura de *OutRun 2 SPecial Tours*, a la que se accede desde el principio con los diez *Ferrari* de la *coin-op* original, el corazón del juego se oculta en el interior del modo para un jugador. Es allí, ya sea completando las misiones propuestas por Clarissa, o el tipo de la bandera a cuadros, y recorriendo los 30 circuitos, donde se acumulan las preciadas millas con las que conseguir nuevos modelos *Ferrari*, más melodías para la banda sonora (incluyendo *Magical Sound Shower*, *Splash Wave* y *Passing Breeze*, tanto los originales de 1986 como nuevas versiones) y otros extras. Las millas recorridas también se contabilizan en el modo multijugador, que admite hasta seis usuarios (vía On-line o LAN). 100% *arcade*, ***OutRun 2006 Coast 2 Coast*** volverá a deleitarte con derrapes kilométricos y la ya legendaria libertad para decidir qué ruta tomar al final de cada circuito. El desvío de la derecha será siempre más difícil que el de la izquierda, pero es el precio a pagar por visitar nuevos escenarios y escalar las mejores posiciones en las tablas de récords. Y no creas que por tratarse de la conversión de una recreativa ***OutRun 2006 Coast 2 Coast*** es un juego corto: casi cuatro horas de juego real (mucho, si tienes en cuenta que sólo se requieren menos de diez minutos para llegar a una de las cinco metas) sólo equivalen a un 24% del juego total. Esperemos que para la *review* del próximo número podamos acercarnos al 100% para descubrir si **Sumo Digital** ha ocultado la *coin-op* de 1986 como extra.

PREPÁRATE PARA EJECUTAR LOS DERRAPES MÁS KILOMÉTRICOS



TESTAROSSA > El emblemático protagonista de la coin-op de 1986 no podía faltar en esta nueva versión.

QUEMANDO MILLAS
Las millas acumuladas en el modo de un jugador o corriendo frente a otros usuarios vía On-line/LAN pueden canjearse en el menú «Salón» por nuevos deportivos *Ferrari* (algunos «tuneados»), pintura para los coches, circuitos en sentido inverso y nuevos temas para la banda sonora (variaciones de la BSO de 1986 y varios temas creados en 1989)





DESVÍOS > Elige qué ruta tomar. El circuito de la derecha siempre será más difícil.



BANDA SONORA > Incluye los temas originales (y remezclados) del OutRun de 1986.

ROMPE LA BARRERA DEL SONIDO EN TU MÓVIL CON SONIC THE HEDGEHOG!

DISPONIBLE A PARTIR DE MARZO

Sony Ericsson

SONIC THE HEDGEHOG

Imágenes reales del juego móvil.

PARA MÁS INFORMACIÓN
ENVÍA SONIC
AL 7606

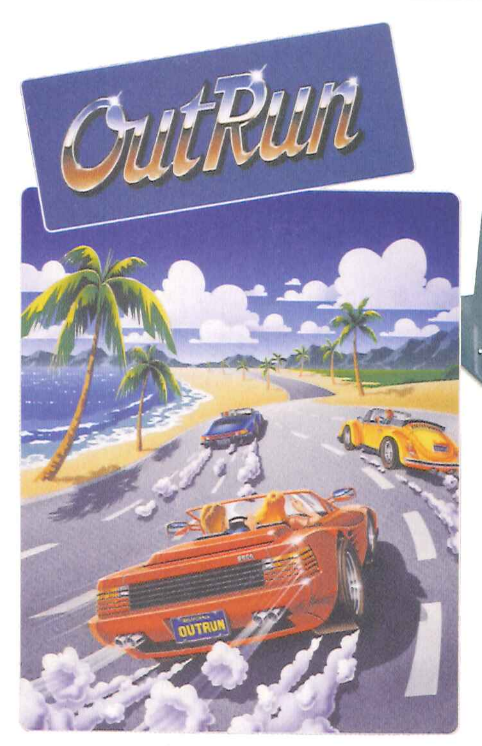
¡¡Descárgatelo en tu teléfono movistar y juega todas la veces que quieras!!
Accede a través de emoción y sigue los siguientes pasos: Emoción>Videojuegos>Arcade.



Para clientes movistar - Precio del juego : 3€ impuestos indirectos y costes de navegación no incluidos.
Consulta los teléfonos compatibles y más información sobre el juego en <www.movistar.es>









OUTRUN: EL CLÁSICO CUMPLE 20 AÑOS...

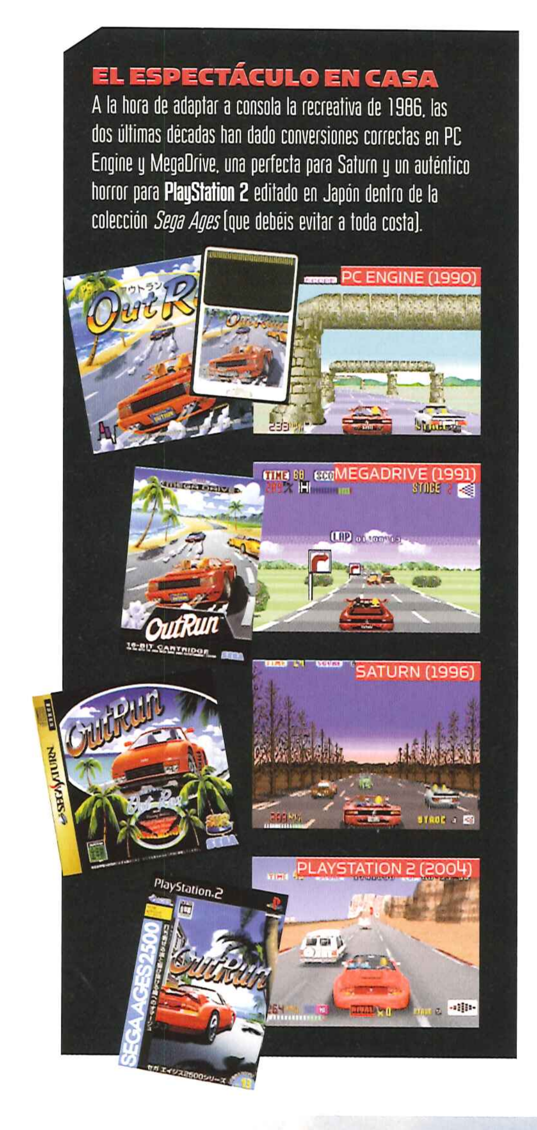
... Y CONSERVA TODO SU ENCANTO

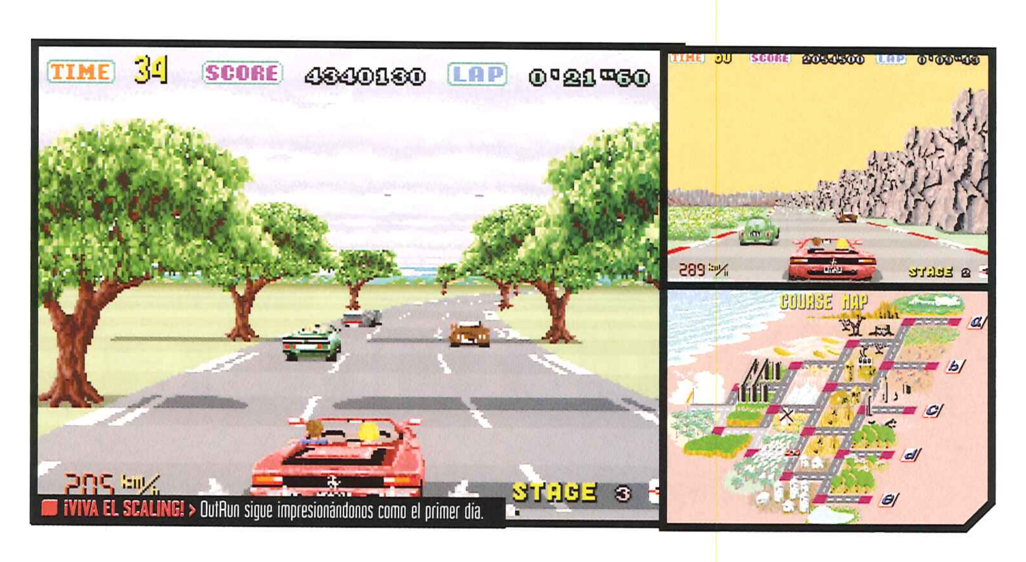
UN TESTAROSSA, UNA PAREJA Y 15 CIRCUITOS

Ni los años, ni las pésimas adaptaciones han hecho mella en el carisma de esta leyenda recreativa, fruto de la pasión de un joven diseñador llamado Yu Suzuki por la escudería del caballito rampante. Al frente de la división **AM#2** de **Sega**, este genio revolucionaría la industria una y otra vez con obras maestras de la talla de *AfterBurner*, *Virtua Racing* o *Virtua Fighter*. En el año 1986, con sólo dos años en la compañía, y tras el éxito de *Hang-On*, Suzuki sorprendió a sus jefes con un nuevo *arcade* de conducción, construido a partir de una pareja de procesadores 68000 y la «Super Scaler Technology» ya utilizada con éxito en *Space Harrier*. Aquella placa se llamó *OutRun*, y pasaría a la historia por su revolucionaria mecánica, la espectacularidad de sus gráficos y su pegadiza banda sonora. *OutRun* invitaba al jugador a ponerse al volante de un *Ferrari Testarossa* y elegir su propia ruta a lo largo de 15 circuitos, disfrutando de hasta cinco finales distintos. La variedad de los escenarios y una música insuperable (hoy en día aún sigue considerándose la mejor banda sonora de la historia de los recreativos) eran el reclamo para volver a la *coin-op* una y otra vez. Años después, **Sega** intentó repetir la fórmula con *Turbo OutRun* (1989) y *OutRunners* (1993) sin el mismo éxito. Hubo que esperar a 2003 para revivir la magia con el fantástico *OutRun 2*.

EL ESPECTÁCULO EN CASA

A la hora de adaptar a consola la recreativa de 1986, las dos últimas décadas han dado conversiones correctas en PC Engine y MegaDrive, una perfecta para Saturn y un auténtico horror para **PlayStation 2** editado en Japón dentro de la colección *Sega Ages* (que debéis evitar a toda costa).





¡VIVA EL SCALING! > OutRun sigue impresionándonos como el primer día.



La vida es móvil. Móvil es Vodafone.
Descárgatelos y cárgatelos sólo con Vodafone live!
Vodafone live!
Selecciona
Atrás
vodafone
Disfruta en exclusiva del nuevo videojuego "Worms II" usando todo tipo de estrategias contra tus pequeños enemigos. Además, sácale todo el partido a tu Vodafone live! con 3G con la versión en 3D.
Encuéntralo en tu Menú Vodafone live! → Juegos
Y recuerda que sólo pagas 30 cénts. al entrar al Menú y navegas gratis sin límite.
Consulta tarifas en el 1444 o en www.vodafone.es/live
WORMS
THQ WIRELESS
También disponible para:
WORMS OPEN WARFARE
NINTENDO DS
THQ
vodafone
Vodafone live! con 3G
Motorola E770V
Precio por descarga: 3€ para Vodafone live!. Precio por descarga 3D: 4€ para Vodafone live! con 3G. Precio de navegación: 30 céntimos por cada conexión. Fuera del Menú Vodafone live! 50 céntimos por conexión hasta 512 kb. Imp.ind. no inc. El precio de conexión incluye todo el tráfico de datos y el acceso a contenidos gratuitos. Consulta tarifas en el 1444 o en www.vodafone.es/live
© 2006 THQ Wireless Inc. Worms ©1995 Team 17 Software. Worms and Team 17 are trademarks and/or registered trademarks of Team 17 Software Limited. Original concept by Andy Davidson. THQ, THQ Wireless and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Dragon Quest
El periplo del rey maldito

LA QUINTAESENCIA DEL RPG. Square Enix por fin escucha a los millones de seguidores europeos de la saga. Prepárate para descubrir por qué es ya un clásico

POR **LAST MONKEY**

A finales de 2004 *Dragon Quest VIII* apareció en las tiendas japonesas, consiguiendo poco después de su debut unas ventas superiores a tres millones de unidades. Tras un año de su salida a la venta fue lanzado en EE.UU., donde sus números, aunque algo más modestos, siguen siendo impresionantes. Y, por fin, en abril de este año, el juego llegará a nuestro país de la mano de **Proein**, traducido al castellano y con una conversión más que digna.

LA RAZÓN DE SU ÉXITO

El primer capítulo de esta veterana saga vio la luz en 1986 en Japón, y desde entonces se ha convertido en el título más vendido en casi todos los formatos en los que ha llegado. La fórmula que propone es simple, como suele ocurrir con todas las grandes ideas. Un héroe a la antigua usanza, rodeado de un carismático equipo de secundarios, debe emprender un gran viaje para resolver algún problema, grande o pequeño. Exploración de inmensos escenarios, miles de combates por turnos y horas y horas de conversaciones son la base de su mecánica. Ésta no ha sido modificada



DRAGON QUEST [1986]



DRAGON QUEST II [1987]



DRAGON QUEST III [1988]



DRAGON QUEST IV [1990]



DRAGON QUEST V [1992]





DRAGON QUEST 1+2 [1993]



YANGUS > Un bandido con buen corazón, que se une a la causa por una deuda que tiene con el héroe del juego.

ANGELO > Este caballero templario abandona la abadía en la que vive junto a su hermanastro para vengar la muerte del abad. Su carisma solo es comparable a su afición por las mujeres, el juego y la buena vida en general.

JESSICA > La más voluntariosa y decidida del grupo, emplea sus armas de mujer

DRAGON QUEST VI [1995]



DRAGON QUEST III [1996]





DRAGON QUEST VII [2000]





DRAGON QUEST IV [2001]





DRAGON QUEST V [2004]





DRAGON QUEST VIII [2004]

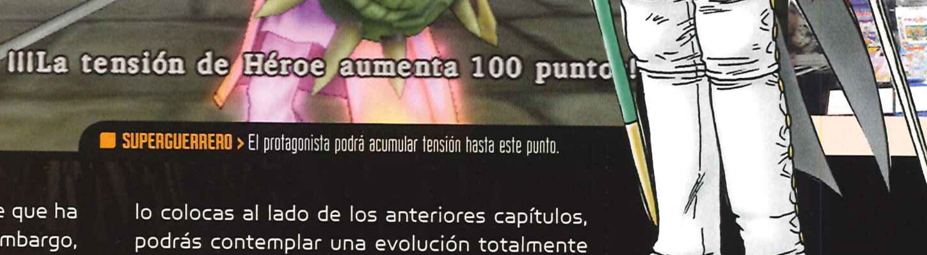






COMBATES CLÁSICOS > Siguen siendo por turnos, pero su espectacularidad ha aumentado mucho.





SUPERGUERRERO > El protagonista podrá acumular tensión hasta este punto.

LA PRESENTACIÓN EUROPEA

A principios de enero tuvo lugar en Londres la presentación en sociedad de ***Dragon Quest*** para la prensa especializada europea. Su creador, Yuji Horii, estuvo allí presente.

casi en nada desde su origen, y parece que ha sido una decisión muy acertada. Sin embargo, la actual política de **Square Enix** tras la mítica fusión (antes era esta última la única responsable del juego) hizo que en esta octava edición decidieran adaptar el juego a los gustos actuales del usuario medio. Por tanto, se puede decir que se trata de un título clásico y revolucionario a la vez. Clásico porque, comparado con la mayoría de las producciones de hoy en día, su historia y desarrollo huyen de modernidades *hi-tech*, tramas complejas o sistemas de juego innovadores. Y moderno porque, si lo colocas al lado de los anteriores capítulos, podrás contemplar una evolución totalmente brutal, sobre todo en lo que a gráficos se refiere. De los protagonistas cabezones y simples escenarios se ha pasado a un entorno 3D absolutamente sublime. Si a todas estas virtudes de ***Dragon Quest*** añades que el diseño de los personajes corre a cargo de Akira Toriyama (el padre de *Dragon Ball*), seguro que comprenderás por qué esta franquicia ha proporcionado más dinero a sus responsables que, por ejemplo, *Final Fantasy*. Ahí es nada...

¡Héroe ataca!

EN SU PAÍS DE ORIGEN ESTA SAGA CUENTA CON MÁS ÉXITO INCLUSO QUE EL VENERADO FINAL FANTASY

LA FIEBRE DRAGON QUEST EN JAPÓN

En su país de origen esta saga es mucho más que un juego. El día de su lanzamiento, desde primera hora de la mañana, miles de personas hacen cola delante de las principales tiendas de las grandes ciudades para conseguir su copia. De hecho, durante algunos años sólo se podía poner a la venta en domingo con el fin de evitar el absentismo escolar.



各カテゴリー・ディレクターに聞いたコンバースの21世紀戦略

コンバース21世紀戦略

1908年に創業、以来20世紀のスニーカーの歴史とともに歩んできたコンバース社。現在はそのカテゴリーも、パフォーマンス、アクションスポーツ、アスレティック・オリジナルス、そしてキッズの4部門に分かれている。今回はそれにコンバース全体の方向性を握るマーケティングをプラスし、それぞれの責任者に21世紀のコンバースの戦略と新製品、そして商品作りについてインタビューしてみた。

AS★24
CONVERSE

SE TU MISMO

BRAND DEMOCRACY

TENEMOS UN RETO PARA TÍ.

Piensa algo nuevo, original. Reúnete con unos cuantos amigos y **HAZ NUESTRO ANUNCIO**. Salta, brinca, baila, grita... haz lo que quieras pero sobre todo... **SÉ TÚ MISMO**.

Cuando lo tengas, conéctate a nuestra página web y participa en **BRAND DEMOCRACY**.



CHUCK TAYLOR® ALL STAR



UNA HISTORIA «SIN» VIOLENCIA

La trama argumental de *Dragon Quest* te enganchará por su aparente simplicidad, carismáticos personajes, profundos sentimientos y, sobre todo, poque pasa de elementos oscuros, torturados o deprimentes. Todo brilla en *Dragon Quest*.

ENCANTO > Inunda todos y cada uno de los apartados del juego, llegando incluso a la pantalla del menú.

UN MUNDO POR EXPLORAR > El gigantesco universo en el que se desarrolla el juego se presenta ante el jugador de una forma totalmente coherente.

MAGIA > Durante los combates no podían faltar los poderes especiales de todo tipo: fuego, hielo, rayos y truenos...

LA VERSIÓN EUROPEA DEL JUEGO ES MUY SUPERIOR A LA JAPONESA

AÚN MEJOR EN OCCIDENTE

Para la puesta de gala de la saga en Europa, **Square Enix** no ha reparado en medios. Una banda sonora completamente nueva y orquestada (en la versión original eran *midis*), voces para la mayoría de los personajes con diferentes acentos, simplificación de las acciones del personaje principal y una conversión PAL que promete dejar en el olvido las horribles franjas negras de anteriores programas de la casa. El mes que viene te aseguramos que contarás con una completa *preview* donde una mayor dosis de información te pondrá los dientes aún más largos. Seguro.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

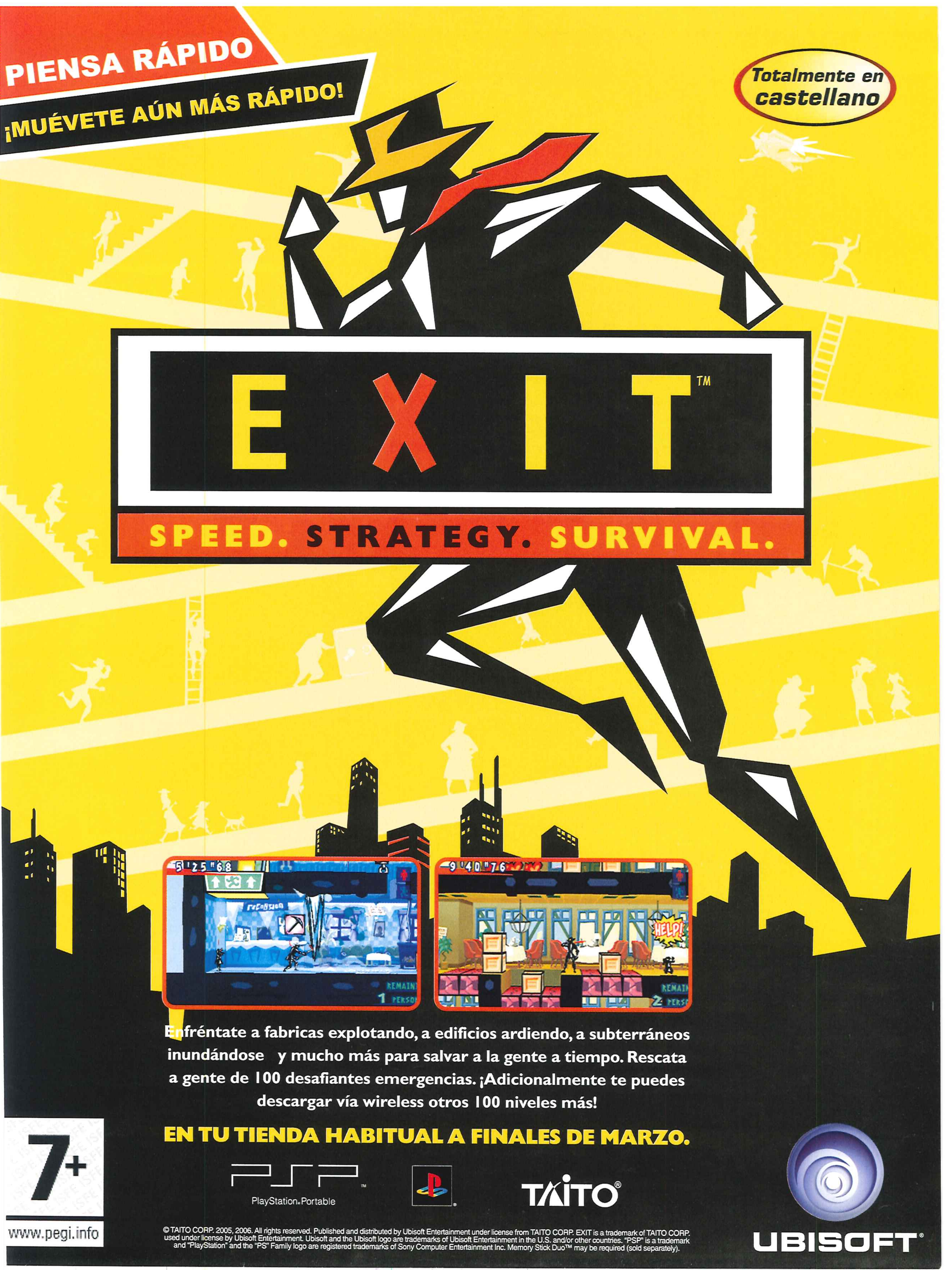






TÚ MISMO CON TU MECANISMO

El mes que viene, todos los que compréis la **Revista Oficial** de **PlayStation 2** (que espero que seáis muchos) podréis disfrutar de una espectacular e incomparable *demo* de este grandísimo juego. Totalmente traducida al castellano, esta versión de demostración te permitirá elegir entre dos momentos diferentes del juego. Uno de ellos tiene lugar en el interior de un pequeño pueblo, donde podrás hablar con todos sus habitantes, mientras que el otro se desarrolla en campo abierto, con batallas incluidas.


PIENSA RÁPIDO
¡MUÉVETE AÚN MÁS RÁPIDO!
Totalmente en castellano
EXIT™
SPEED. STRATEGY. SURVIVAL.
Enfréntate a fabricas explotando, a edificios ardiendo, a subterráneos inundándose y mucho más para salvar a la gente a tiempo. Rescata a gente de 100 desafiantes emergencias. ¡Adicionalmente te puedes descargar vía wireless otros 100 niveles más!
EN TU TIENDA HABITUAL A FINALES DE MARZO.
7+
www.pegi.info
PSP™
PlayStation.Portable
TAITO®
UBISOFT®
© TAITO CORP. 2005, 2006. All rights reserved. Published and distributed by Ubisoft Entertainment under license from TAITO CORP. EXIT is a trademark of TAITO CORP. used under license by Ubisoft Entertainment. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. "PSP" is a trademark and "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).



EL PRECIO DEL PODER. Su nombre es Tony Montana, tiene el rostro de Al Pacino y es un icono para varias generaciones de amantes del cine y fans de la música Hip-Hop. Es un criminal, un hombre forjado a sí mismo, la estrella del nuevo videojuego de Vivendi.

POR NEMESIS

SCARFACE The World Is Yours


■ **BIENVENIDO A MIAMI >** Radical ha recreado algunas de las localizaciones más conocidas del filme original, como los apartamentos de Miami Beach (donde transcurre la famosa escena de la sierra mecánica) o la finca de Sosa en Bolivia.

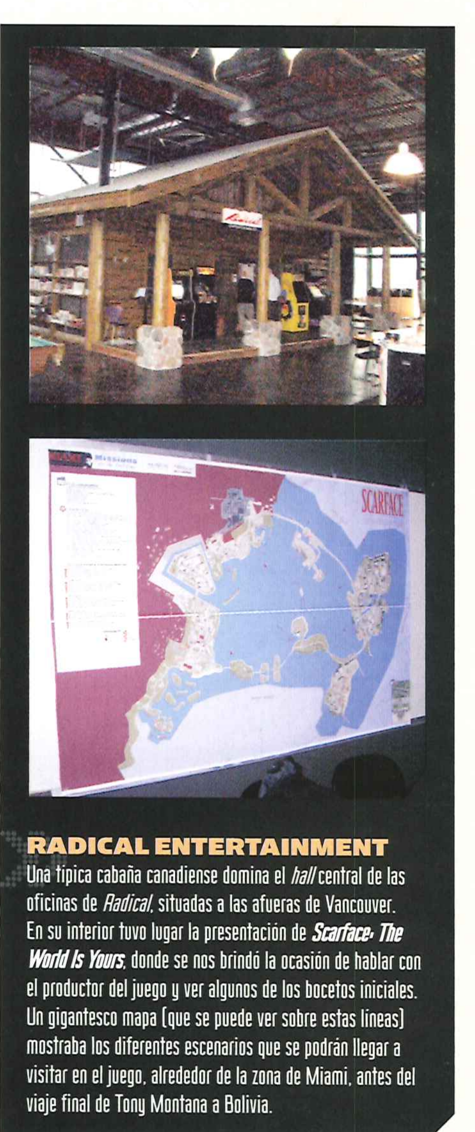
Un nuevo fenómeno está surgiendo dentro de la lucrativa comunión cine-videojuegos. Al margen de la típica adaptación a consola del taquillazo del momento, algunas compañías han preferido echar la vista atrás, buscar la inspiración en clásicos de la talla de *El Padrino*, *Tiburón* o *El Precio Del Poder* (*Scarface*).

Te invitamos a viajar hasta Vancouver, hogar de **Radical Entertainment**, para descubrir cómo será la adaptación a videojuego del inolvidable filme de Brian De Palma, donde encarnarás al mismísimo Tony Montana (Al Pacino).

UN PROYECTO AMBICIOSO

Con más de cien personas dedicadas en cuerpo y alma al proyecto, ***Scarface: The World Is Yours*** es la producción más ambiciosa de la historia de **Radical**. Este grupo canadiense, propiedad de **Vivendi Universal** y responsable de títulos como *Hulk: Ultimate Destruction* o *The Simpsons: Hit & Run*, lleva más de dos años trabajando en ***Scarface***, y aún siguen puliendo diferentes aspectos del juego, con vistas a comercializarlo a finales de 2006. Los últimos seis meses los han dedicado principalmente a »


■ **EL MUNDO ES TUYO >** El tiroteo contra los sicarios de Sosa marca el pistoletazo de salida al juego. A partir de ese momento tendrás que asesinar, traficar, robar, contratar sicarios y construir un nuevo imperio criminal en las calles de Miami. Pero ojo con matar inocentes... podría arruinar tu reputación.



RADICAL ENTERTAINMENT

Una típica cabaña canadiense domina el *hall* central de las oficinas de *Radical*, situadas a las afueras de Vancouver. En su interior tuvo lugar la presentación de ***Scarface: The World Is Yours***, donde se nos brindó la ocasión de hablar con el productor del juego y ver algunos de los bocetos iniciales. Un gigantesco mapa (que se puede ver sobre estas líneas) mostraba los diferentes escenarios que se podrán llegar a visitar en el juego, alrededor de la zona de Miami, antes del viaje final de Tony Montana a Bolivia.

REPARTO DE VOCES (EN V.O.)

Aunque Al Pacino no haya prestado su voz a Tony Montana (pero ha colaborado activamente en la elección de su sustituto), **Vivendi Universal** no ha escatimado en gastos a la hora de incluir un reparto de voces digno de una producción de Hollywood. Eso sí, salvo James Woods, aún no han desvelado el papel que tendrá cada uno de los actores.



CHEECH MARIN

Habitual del cine de Robert Rodríguez con el que ha colaborado en *Abierto Hasta El Amanecer*, *Desperado* o *Spy Kids*. En los 70 formó parte del famoso dúo cómico Cheech y Chong.



JAMES WOODS

Vivendi ha echado el resto para contratar a Woods, que interpretará al abogado de Tony Montana. No es la primera vez que pone voz a un juego: ya lo hizo con *GTA San Andreas* (era Mike Toreno).



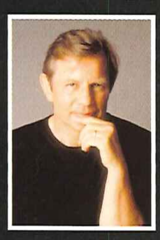
JAY MOHR

Este cómico americano (surgido de la factoría **SNL**) arruinó la vida de Tom Cruise en *Jerry Maguire*, y también formó parte del reparto de *Pequeños Guerreros* o *Cadena De Favores*, entre otros filmes.



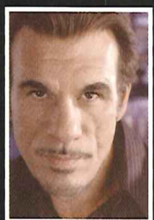
MICHAEL RAPAPORT

Como secundario le hemos visto en películas como *Poderosa Afrodita*, *Beautiful Girls*, *Copland* e incluso en algunos episodios de *Friends* como novio de Phoebe. Interpretó a Joey Leone en *GTA III*.



MICHAEL YORK

Tras una brillante carrera en los años 70 (*La Fuga de Logan*, *Cabaret*), York es actualmente carnaza de serie B. Sólo se salva su participación en la trilogía *Austin Powers*.



ROBERT DAVI

Sus duras facciones le han convertido en un villano habitual en el cine de las últimas dos décadas. Le hemos visto en *Los Goonies*, *Licencia Para Matar* o *La Jungla De Cristal*.



STEVEN BAUER

Bauer interpretó en *Scarface* el papel de Manny, la mano derecha de Tony Montana. Y ahora repite experiencia en el videojuego. A ver como lo justifican porque en la peli moría a manos de Montana...

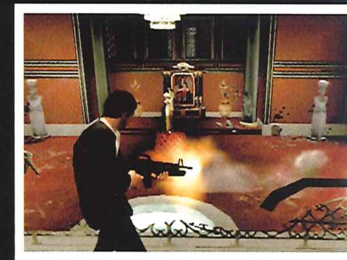


VESTIMENTA > A medida que coseches más dinero y poder podrás mejorar tu vestuario.

¡VENID A POR MÍ, CUCARACHAS!

La escena final de la película de 1983 mostraba a un Tony Montana embriagado de poder (y de alguna que otra sustancia) enfrentándose en solitario a todo un ejército de sicarios con la única ayuda de un fusil de asalto... una escena impecablemente recreada en el arranque del juego.





depurar el aspecto gráfico, donde destaca la impresionante recreación de Al Pacino en su papel de Tony Montana. Aunque finalmente no ha prestado su voz, Pacino sí ha cedido su imagen (al contrario de lo sucedido con *El Padrino* de **EA**) y ha tenido control directo sobre ciertos detalles del título. La acción de ***Scarface: The World Is Yours*** arranca donde termina la película, con la mansión de Tony Montana rodeada de sicarios de Sosa (su antiguo socio) dispuestos a matarle. En la película, Montana moría a manos de The Skull, la mano derecha de Sosa. En el juego, Tony sobrevive al ataque, liquida a los hombres de Sosa y decide reconstruir su imperio.

UNA PELÍCULA INOLVIDABLE

En 1983, Oliver Stone (guión) y Brian De Palma (dirección) decidieron actualizar de forma audaz ***Scarface*** (un clásico filme de gángsters de 1932 dirigido por Howard Hawks), cambiando el típico ambiente «Chicago años 20» por el Miami de 1980, convulso por la llegada de miles de balseros cubanos. Entre ellos está Tony Montana (Al Pacino) un delincuente de poca monta que a base de sangre y fuego acabará convirtiéndose en el rey del narcotráfico de Florida. Pero el poder no dura para siempre...



TONY MONTANA, UN ICONO DEL HIP-HOP

Scarface (estrenada aquí con el título *El Precio Del Poder*) se ha convertido en película de referencia para la cultura *Hip-Hop*. Los raperos vieron en Tony Montana los valores y la «actitud» que intentaban reflejar en sus letras, y lo convirtieron en un mito. Enumerar todo el *merchandising* generado alrededor suyo es imposible. Aquí tienes dos ejemplos: las figuras de acción de **Mezco Toys** y la nueva edición DVD del filme, a cargo de **Universal**, a la que se ha incorporado un interesante documental sobre la influencia del largometraje en el *Hip-Hop*.

Escogí el nombre de Scarface porque me sentí identificado.

CAPONE & N.O.R.E.

SCARFACE LLEGARÁ A LAS TIENDAS A FINALES DE AÑO



■ **CAOS EN MIAMI >** Ojo con tirar de pistola en el casco urbano, o tendrás a la policía pisándote los talones.

EL TIPO MÁS PELIGROSO DE MIAMI

La trama escrita por David McKenna (guionista de *American History X* y *Blow*) llevará a Tony Montana a buscar nuevos socios, aliados con los que destruir a sus enemigos de Miami hasta conseguir el poder suficiente para viajar a Bolivia y liquidar a Sosa. Además de recrear Miami y las islas de alrededor, **Radical** ha dado vida a varios de los escenarios originales de la película como el Club Babilonia o Díaz Motors, localizaciones que visitarás sólo o en compañía de los matones que contrates. A medida que va recuperando dinero y poder, Montana volverá a sentir la presión no sólo de sus enemigos, sino de la policía. Para evitarlo, tendrás que recurrir al soborno directo (te quitarás de encima a unos cuantos polis corruptos) o invertir el dinero del tráfico de drogas en un bufete de abogados, que te garantizará un trato más favorable por parte de la justicia. Cada nueva inversión afectará al juego de forma diferente. Adquirir una fábrica de armamento se traduce en más munición para utilizar, mientras que comprar una compañía discográfica disparará tu nivel de reputación en la ciudad. Coches, lanchas, negocios (legales o no)... todo tiene un precio. Resuelve con éxito las misiones, extorsiona a los comerciantes, controla el tráfico en las calles y volverás a nadar en dólares. La mecánica de ***Scarface*** se asemeja a la de un *GTA* con la diferencia de que nadie te dará las órdenes. Eres el dueño de tu destino. Tú decides cuándo, dónde y cómo, y nadie podrá detenerte. Robarás coches y comercios, pelearás cuerpo a cuerpo y utilizarás más de veinte armas. Eso en lo referente al elemento *arcade* de la aventura. El componente estratégico de ***Scarface***, denominado *Drug Wars*, está siendo desarrollado actualmente por **Radical** (tienen seis meses por delante para acabarlo), pero según lo desvelado en la presentación de Vancouver, tendrás ocasión de controlar de forma más global el tráfico de drogas, enfrentándote a otros cárteles y decidiendo cómo emplear el dinero recaudado (eso tras blanquearlo). Será como un *Risk* violento y políticamente incorrecto. En los próximos meses iremos desvelando más detalles de ***Scarface***, un título que dará mucho de que hablar hasta su aparición en tiendas a finales de año.



Japón

POR **DANI3PO**

El espíritu del gran Final Fantasy VII sigue vivo entre todos sus seguidores gracias a juegos como el que presentamos este mes. Además de la última ración de terror oriental de los estudios japoneses de Sony C.E.

ARTE DIGITAL > La secuencia de introducción cuenta con una calidad similar a la de la película FF: Advent Children.



TOP 5

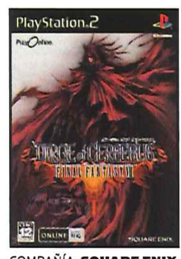
1. FFVII DIRGE OF CERBERUS [SQUARE ENIX]
2. KINGDOM HEARTS II [SQUARE ENIX]
3. ONIMUSHA DAWN OF DREAMS [CAPCOM]
4. FRONT MISSION 5 [SQUARE ENIX]
5. AR TONELICO [GUST]

LOS + ESPERADOS

1. VALKYRIE PROFILE SILMERIA [SQUARE ENIX]
2. DRAGON QUEST YANGUS [SQUARE ENIX]
3. OKAMI [CAPCOM]
4. SEGA AGES TREASURE COLLECTION [SEGA]
5. SUIKODEN V [KONAMI]

FINAL FANTASY VII

DIRGE OF CERBERUS



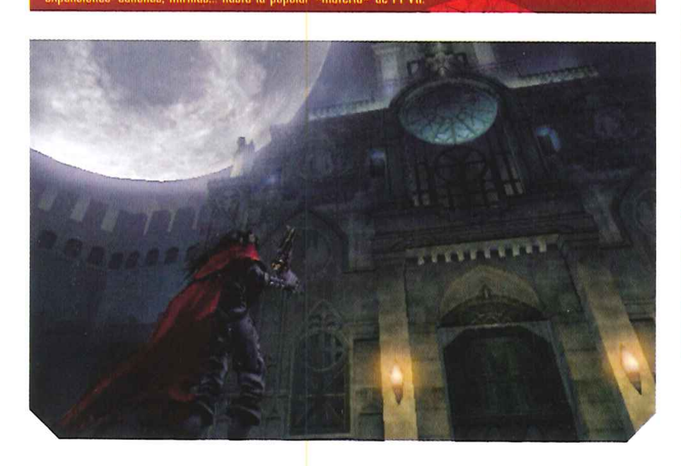
COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **SQUARE ENIX**
GÉNERO: **ACCIÓN**
CONFIRMADO EUROPA: **NO**
FECHA DE APARICIÓN: **26 ENERO 2006**

La serie de productos audiovisuales con los que **Square Enix** pretendía rendir culto a su mayor éxito mundial, *Final Fantasy VII*, se está convirtiendo en una de las mayores alegrías para los usuarios japoneses. A la espera de que se conozcan más datos de la esperada entrega para **PSP**, y cuando el filme de animación *Final Fantasy VII: Advent Children* aún no ha sido estrenado en nuestro país, llega ahora a las tiendas niponas la aventura protagonizada por Vincent. Muchos recordaréis que se trataba de uno de los personajes más carismáticos del juego original, y que conseguir su ayuda requería bastante trabajo. Quizá por todo esto ha sido el elegido como personaje central de este juego. Tras una impresionante secuencia de introducción, en la que aparece otro de los personajes de *Final Fantasy VII*, Yuffie, tomarás el control del taciturno individuo en medio de un ataque a una ciudad por parte de unos misteriosos soldados (con festival típico incluido). La historia se desarrolla pocos años después de los sucesos de la película de animación, y aparecerán muchos rostros conocidos además de la pequeña *ninja*. Pronto descubrirás que poco tiene que ver la mecánica de juego con lo que podrías esperar de un título de esta compañía. El control se alterna entre la tercera persona para la exploración de los escenarios y la primera cuando desenfundas el arma. Y es que en ***FFVII: DOC*** prima la acción sobre todas las cosas. De hecho, es posible incluso disfrutar del juego por medio de un ratón y un teclado. Los entornos (realmente bellos, como el pueblo asediado de la primera fase) están llenos de enemigos que no dudarán un momento en disparar, por lo que tu pericia con el punto de mira será crucial. Saltos, resolución de algunos *puzzles* y también ataques cuerpo a cuerpo estarán presentes. Y como plato fuerte se encuentra la posibilidad de jugar en la red a través del servicio exclusivo de *Square Enix PlayOnline*, aunque a los que les interese tendrán que pagar una pequeña cantidad al mes.

«UN SHOOTER PROTAGONIZADO POR VINCENT Y CON JUEGO ON-LINE»



ARMADO HASTA LOS DIENTES > Vincent podrá modificar su armamento con todo tipo de expansiones: cañones, mirillas... hasta la popular «materia» de FFVII.





ROLLITO GÓTICO > Los escenarios del juego mezclan los elementos futuristas con otros mucho más tradicionales en una línea medieval bastante oscura.

CÁMARAS > Cuando el protagonista desenfunde el arma, la vista se acercará y se colocará por encima del hombro. Sin embargo, al avanzar por los escenarios la perspectiva se abrirá.

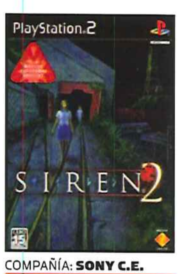




■ **ACONGOJANTE >** Si jugando a este título no saltas en el asiento en alguna ocasión, quizá es que ya estés muerto...

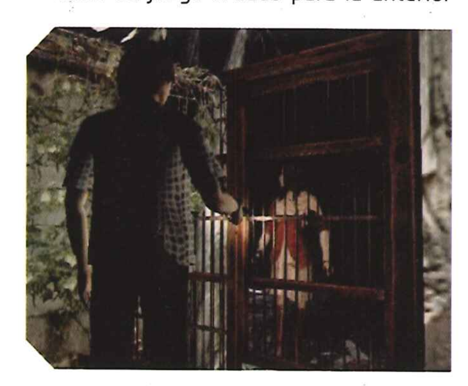
SIREN 2

LO QUE SE OCULTA EN LA OSCURIDAD



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.I.**
GÉNERO: **SURVIVAL HORROR**
CONFIRMADO EUROPA: **SÍ**
FECHA DE APARICIÓN: **9 FEBRERO 2006**

La original propuesta de *Survival Horror* oriental que llegó hace un par de años a estas tierras volverá a aterrorizar a todos los que se dejen seducir por su magnético canto este verano, cuando **Sony C.E.** lo lance en el Viejo Continente. Los nipones ya lo tienen entre manos, al igual que nosotros, y por lo que hemos podido experimentar hasta ahora las mejoras incluidas prometen hacerlo mucho más accesible y jugable. La historia comienza cuando un grupo de amigos naufragan cerca de la isla Yamijima (o de la oscuridad) al convertirse el agua en sangre. A partir de ese momento se separarán y seguirán diferentes caminos, tomando gran protagonismo el sistema de juego creado para la anterior entrega, consistente en dividir la historia en pequeños espacios de tiempo que se relacionan entre sí. Linterna y arma en mano, los asustados forasteros deberán enfrentarse a una plétora de siniestros personajes mientras exploran todo tipo de escenarios: bosques, edificios abandonados, parques de atracciones siniestros... Y, por supuesto, seguirás pudiendo «sintonizar» a los muertos...





LUZ Y OSCURIDAD



La primera entrega del juego enfrentaba al jugador a una legión de «no muertos» conocidos como Shibito. Para conseguir ahuyentarlos hay que acabar con las fuentes de luz. Con los nuevos Yamibitos ocurrirá justo lo contrario.

AKIHABARA BLUES

Los japos viven la cultura del videojuego de una forma diferente, eso está claro. Hori acaba de lanzar una línea de *Memory Cards* con ilustraciones del nuevo *Onimusha* y de *Tales Of The Abyss*. Mientras, Logitech pondrá a la venta un mando inalámbrico con motivos de *Final Fantasy XII*...



JAPÓN EXPRESS

FUTUROS LANZAMIENTOS



KOF MAXIMUM IMPACT 2
La longeva serie de *arcades* de lucha de **SNK Playmore** regresará a **PlayStation 2**, otra vez en formato tridimensional. En abril estará a la venta en su país de origen.



SHINING WIND
Tras dos RPG de acción para **PS2** que nunca llegaron a Europa, **Sega** prepara un nuevo capítulo de su saga de juegos de rol con el mismo ilustrador que en el anterior, Shining Tears.

VALKYRIE PROFILE SILMERIA
Square Enix sigue mostrando más material gráfico de una de sus mayores promesas. Programado por **tri-Ace**, su argumento se basa en las leyendas nórdicas.



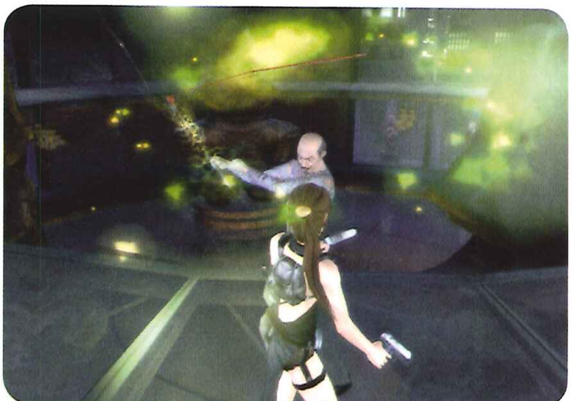
YS V: LOST KEFIN, KINGDOM OF SAND
El 30 de marzo será lanzado en Japón un nuevo *remake* para **PS2** de la clásica serie de RPG de **Falcom**, que contará con sustanciales mejoras sobre el original, obviamente.

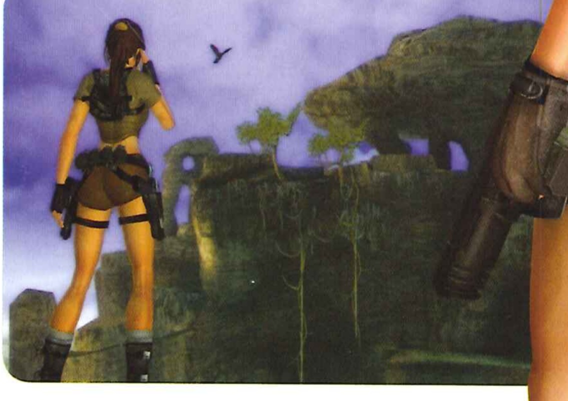

SU MUNDO ESTÁ MÁS ALLÁ DE LA PERFECCIÓN.
SU RAZA ESTÁ CERCA DE LA EXTINCIÓN.
SU ESPERANZA ESTÁ EN TUS MANOS.
EL FUTURO ESTÁ EN FLUX.
ÆONFLUX
AEONFLUX.COM
16+
www.pegi.info
PlayStation.2
XBOX
MAJESCO
Published and distributed by Majesco Entertainment Company © 2005 Majesco Entertainment Company. All Rights Reserved. Developed by Terminal Reality, Inc. © 2005 Paramount Pictures, a division of Viacom International Inc. All Rights Reserved. "AEON FLUX" and all related titles and logos are trademarks of MTV Networks, a division of Viacom International Inc. MOTION PICTURE ARTWORK & PHOTOS COPYRIGHT © 2005 BY PARAMOUNT PICTURES. ALL RIGHTS RESERVED. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries and are used under license from Microsoft. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

Now loading
videojuegos para soñar



■ **COMBATE >** Los ataques cuerpo a cuerpo cobrarán mayor protagonismo en esta séptima entrega.





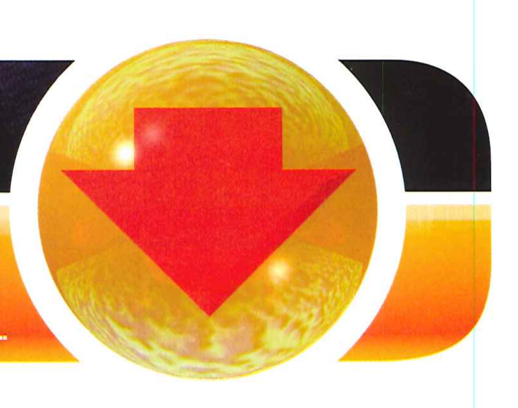
■ **RECURSOS >** Lara interactúa con los escenarios mucho más que antes. Por ejemplo, utilizando las torretas enemigas.



TOMB RAIDER LEGEND

FECHA DE SALIDA PRINCIPIOS DE ABRIL DE 2006

Ya conocemos a la nueva Lara más íntimamente. Y pese a la sensualidad de la arqueóloga, este conocimiento no es carnal. Tras jugar con sus nuevas aventuras podemos confirmar que la señorita Croft hace muchas más cosas y bastante mejor que antes. Además, esta entrega devolverá todo el esplendor a la veterana saga.



En esta sección te mostramos juegos que ya están a punto de salir a la venta, títulos que acaban de anunciarse o sorprendentes ofertas lúdicas que quizá no aparecerán en Europa. Juegos especiales que ya están cargando lentamente en nuestra memoria y posiblemente lo harán también en tu consola...



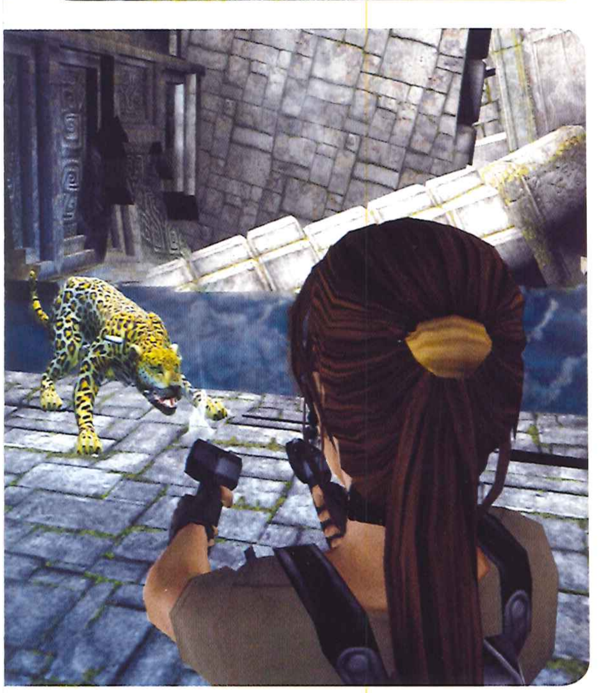






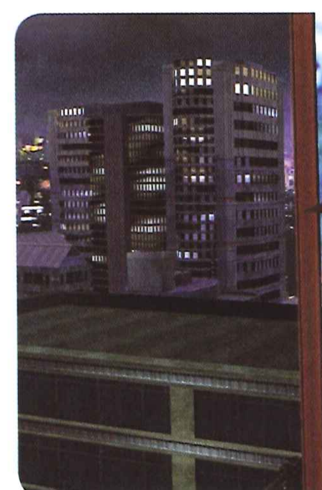


AGILIDAD > Para esquivar las balas, nada mejor que unos cuantos saltitos.

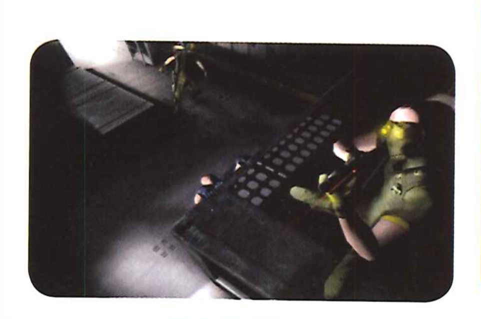




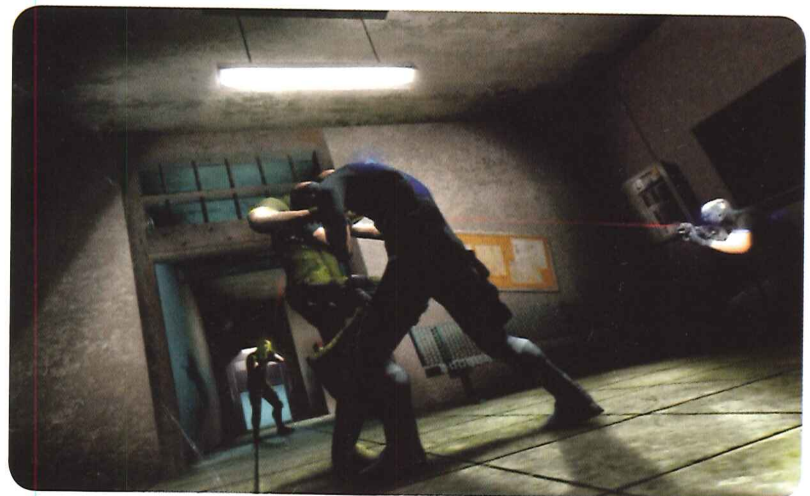
MODA MORTAL > El ropero de la señorita Croft seguirá siendo envidiable.

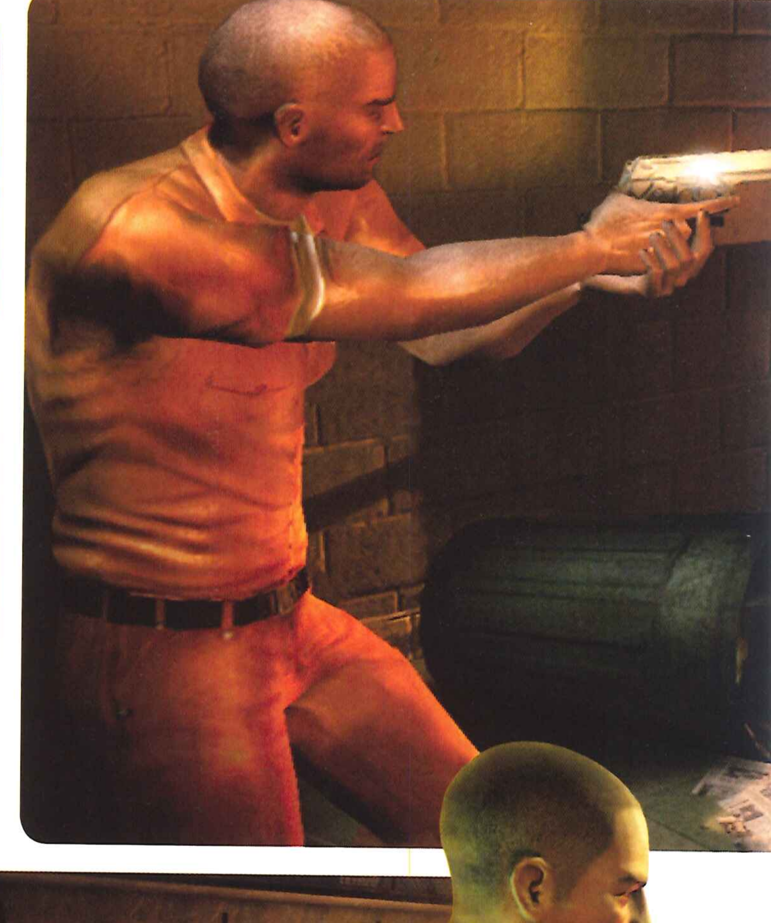






■ **ON-LINE >** El modo multijugador a traves de Internet también estará presente en SCDA.





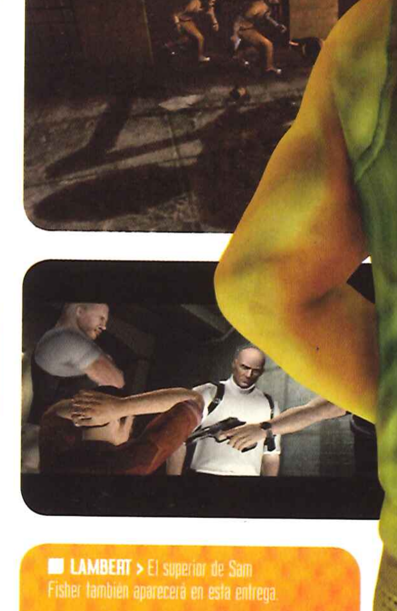
SPLINTER CELL DOUBLE AGENT



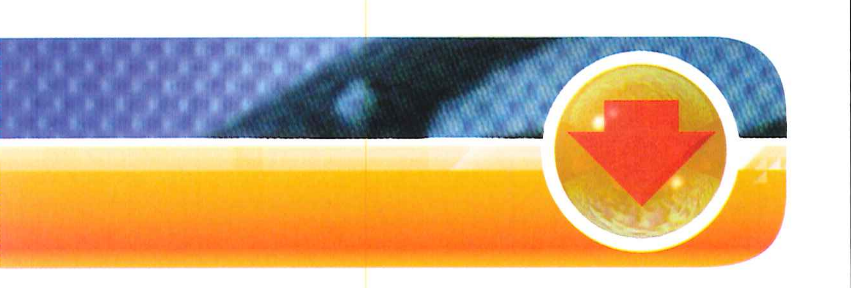
FECHA DE SALIDA SEPTIEMBRE 2006

Sam Fisher regresa a **PlayStation 2** con una entrega que abordará el género desde un punto de vista totalmente original. En ***Double Agent*** deberás combatir a un grupo terrorista infiltrándote en él. Cada acción tendrá sus consecuencias, nada estará preestablecido; si eliminas a demasiados terroristas, podrían descubrirte, pero si no frenas la amenaza a tiempo, morirán cientos de personas.



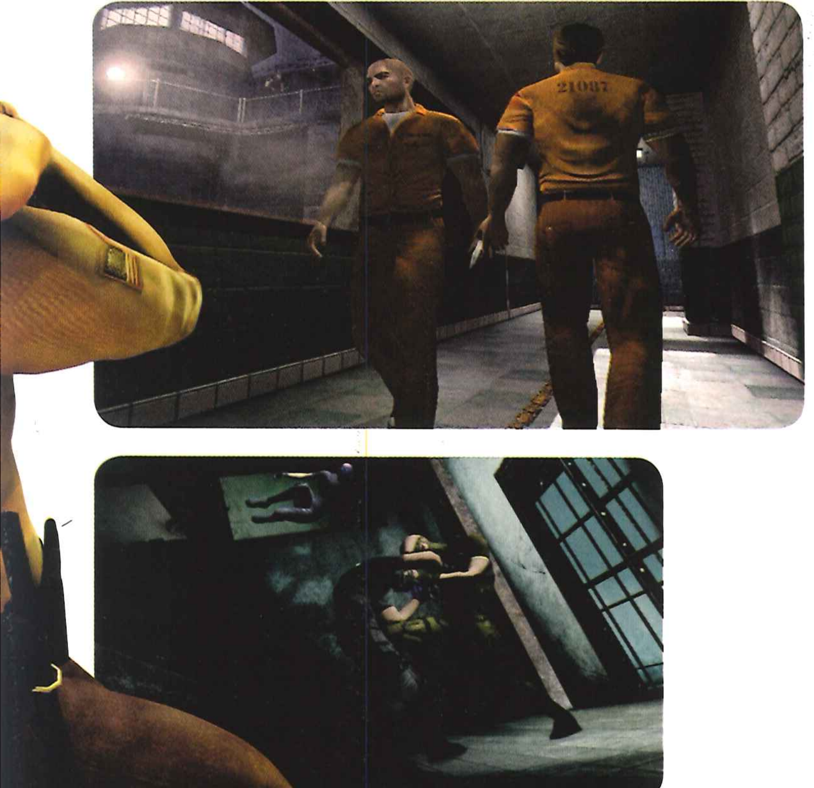


■ **LAMBERT >** El superior de Sam Fisher también aparecerá en esta entrega.





MÁS ACCIÓN > El desarrollo del juego tendrá más acción que las anteriores entregas.

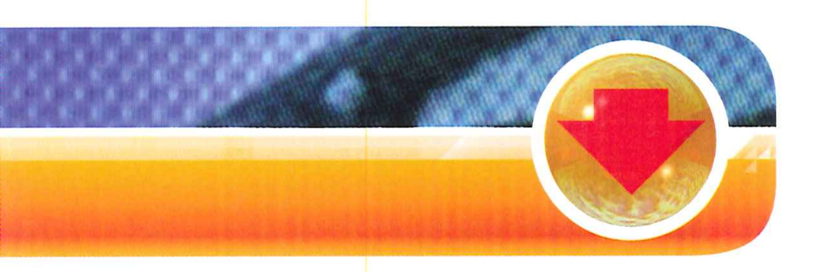




HITMAN BLOOD MONEY

FECHA DE SALIDA PRIMAVERA 2006

El Agente 47 regresa a **PlayStation 2** con la entrega más cinematográfica y espectacular de la saga. La libertad de acción que siempre ha caracterizado a la saga aumenta hasta límites insospechados en esta nueva entrega, y ofrece un gigantesco abanico de posibilidades, sólo accesible a los jugadores más imaginativos. Una de las novedades más importantes de ***Blood Money*** es la posibilidad de emplear el dinero conseguido con cada uno de los «trabajos» para potenciar el armamento o conseguir nuevos artilugios y armas.

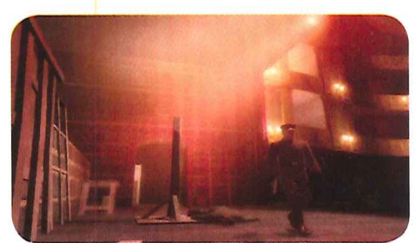




SIGILO > El silencio será esencial para poder progresar y, por supuesto, ser un buen sicario.





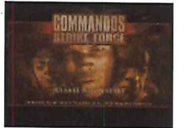


INTERACCIÓN > Juega con el entorno y los personajes para llegar hasta tu objetivo.





■ PERSONAJES > Hay tres personajes a controlar y tendrás que escoger al más adecuado según la situación que se presente.



COMPAÑÍA: **EIDOS**
DESARROLLADOR: **PYRO STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-8 (ON-LINE)**
FECHA DE APARICIÓN: **ABRIL 2006**

COMMANDOS STRIKE FORCE

UNA PERSPECTIVA MÁS EMOCIONANTE PARA LA SAGA BÉLICA DE PYRO STUDIOS

La saga *made in Spain* de más exito en todo el mundo ya tuvo su primera oportunidad en **PlayStation 2** a través de una acertada adaptación que hizo furor entre los amantes de la estrategia en tiempo real, pero es ahora con ***Strike Force*** cuando **Pyro Studios** promete conquistar a los usuarios de consola con un género mayoritario como el *shoot'em-up* en primera persona. Lógicamente, la competencia en este género es mucho más fuerte, pero ***Strike Force*** promete hacer gala de una buena cantidad de detalles jugables y estéticos que lo convertirán en único. **Pyro** ha tenido muy en cuenta los orígenes estratégicos de la franquicia, y la planificación y el sigilo resultarán decisivos en muchos momentos del juego. También los personajes protagonistas serán viejos conocidos de los aficionados a la saga, y al igual que en las primeras entregas de *Commandos*, poseerán unas características muy especiales que los harán únicos a la hora de desempeñar determinadas funciones. El grupo *Strike Force* está compuesto por el francotirador, el boina verde y el espía; sus habilidades serán las mismas que en los títulos estratégicos en 2D, pero aplicadas a un entorno tridimensional y a una perspectiva subjetiva. El primero de ellos, además de poseer en su inventario desde el principio un rifle de francotirador, es capaz de ralentizar el tiempo (en el juego lo han denominado «aguantar la respiración»), al más puro estilo *Bullet Time*, a la hora de abatir a los soldados enemigos con su rifle. El boina verde, que en las versiones

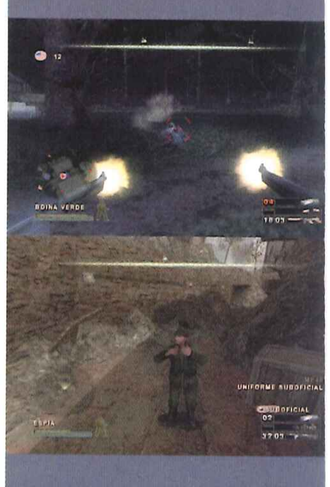
PRIMERA IMPRESIÓN

DOC

SU ORIGINAL DESARROLLO USA ELEMENTOS INÉDITOS EN EL GÉNERO, PERO NECESITA UNA MEJORA TÉCNICA.



...Y UNO PARA TODOS



El *Strike Force* está compuesto por tres soldados de sobra conocidos por los aficionados a la saga *Commandos*: el boina verde, el francotirador y el espía. Podremos cambiar entre ellos a voluntad y cada uno posee una determinada característica. El boina verde puede hacer uso de dos armas simultáneamente, el francotirador ralentizar el tiempo (*Bullet Time*) y el espía disfrazarse de soldado alemán para pasar inadvertido.



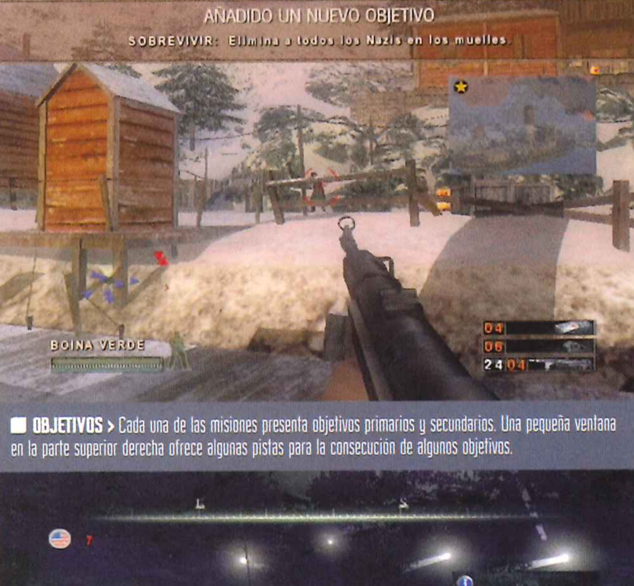


ENTORNO > Podrás aprovechar los elementos explosivos del entorno para eliminar a algunos soldados enemigos.

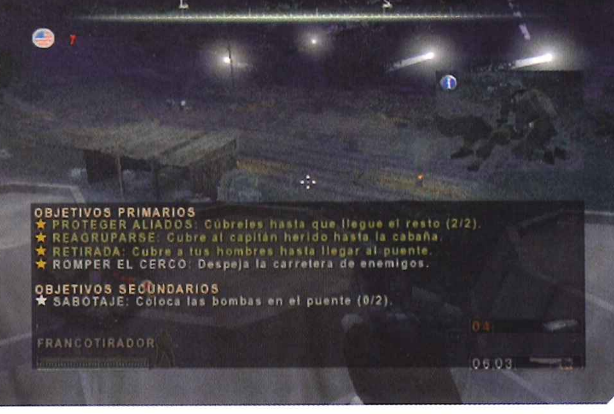


BULLET TIME > Con el francotirador podrás ralentizar la acción durante unos segundos, pulsando R2, mientras apuntas con el rifle.





OBJETIVOS > Cada una de las misiones presenta objetivos primarios y secundarios. Una pequeña ventana en la parte superior derecha ofrece algunas pistas para la consecución de algunos objetivos.





VEHÍCULOS > Al igual que en las anteriores entregas, podrás manejar diferentes vehículos con cualquiera de los tres soldados que forman el grupo Strike Force.

CLAVES

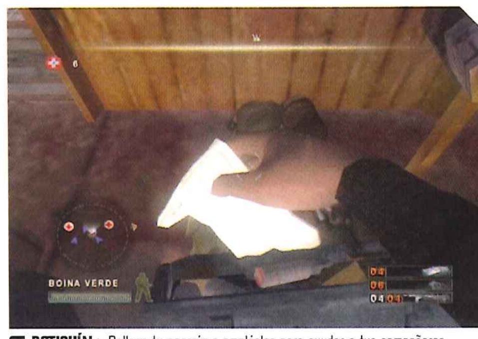


1. Aunque no llega a los límites de las otras entregas, Strike Force incluye una gran cantidad de zonas donde prima el sigilo y la estrategia sobre la fuerza bruta.

2. Tienes la opción de alejar la cámara momentáneamente para observar la situación desde una perspectiva en tercera persona, pero no podrás moverte mientras tanto.

3. Al igual que en anteriores entregas del juego, podrás nadar, bucear y hacer uso de diferentes vehículos (como por ejemplo, una lancha motora).

estratégicas hacía gala de su fuerza bruta, es el único personaje que puede usar dos armas simultáneamente. Por último, el espía es capaz de ponerse el uniforme de cualquier soldado derrotado y campar a sus anchas por territorio rival, siempre y cuando tengas en cuenta un eficiente sistema de jerarquía que diferenciará el comportamiento de los enemigos ante tu presencia dependiendo del rango del uniforme que vistas. La inteligencia artificial diseñada por **Pyro Studios** es casi tan avanzada como en los anteriores títulos, y en muchas ocasiones tendrás que comportarte de igual modo, teniendo muy en cuenta la dirección en la que miran los enemigos, la distancia a la que se hallan y el ruido que haces al andar. Así, para ajustar el movimiento, contarás con un radar que indica la posición de los soldados contrarios más cercanos y el empleo de unos utilísimos prismáticos. Aunque técnicamente aún necesita algunos retoques, presenta unos escenarios bastante elaborados, abiertos y con un terreno repleto de altibajos, así como unos efectos de iluminación realistas. Si **Pyro Studios** soluciona los problemas en su *frame rate* y la, en ocasiones, excesivamente alta inteligencia artificial de los enemigos, ***Strike Force*** puede convertirse en uno de los *shooters* más originales y divertidos de **PS2**.



BOTIQUÍN > Rellena tu energía o empléalos para ayudar a tus compañeros.

■ **ESPÍRITU «DRIVER» >** Realismo, acción y mucha adrenalina al volante es lo que encontrarás desde el inicio del juego. Los amantes de la saga quedarán ampliamente satisfechos.







■ **MISIONES >** Más de cuarenta misiones diferentes. Un 80% de ellas a superar a bordo de vehículos y el resto a pie. De este modo, Parallel Lines se aleja de los parámetros GTA para recuperar el espíritu original de la saga.





COMPAÑÍA: **ATARI**
DESARROLLADOR: **REFLECTIONS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-8**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2006**

DRIVER PARALLEL LINES

¿TE GUSTA CONDUCIR?

Si la respuesta es afirmativa, ya puedes ir marcando de manera especial el próximo mes de marzo. **Reflections Int.**, en su búsqueda insaciable por alcanzar las fronteras de la perfección lúdica, nos propone adentrarnos en un nuevo y vibrante universo *Driver*, muy cercano al que inició la saga en 1999 con sus vertiginosas persecuciones y excelente física en vehículos y colisiones, sin duda un antes y un después en **PSone** tras *Destruction Derby* (1995). Siete años más tarde, nos encontramos con una cuarta entrega de corte similar pero con un hilo argumental más sólido. Dispuestos a enmendar errores pasados (es difícil de olvidar la estela de insatisfacción que acompañó a *Driv3r*), la compañía británica se ha propuesto a seleccionar todos y cada uno de los mejores elementos de capítulos anteriores para mezclarlos y dar lugar a una composición de memorables dimensiones. Para aquellos que no conozcan aún la historia y características principales del juego, explicar que, como su nombre indica, nos hallamos ante un título que deambula por la barrera temporal de las dos figuras protagonistas del juego: la imponente ciudad de Nueva York (de la que se han recreado más de 260 Km²) y un carismático delincuente de nombre TK (*The Kid*). Durante el desarrollo serás testigo de la evolución de ambos personajes, desde los agitados años 70 hasta la actualidad. Dos décadas en prisión por un crimen no cometido, un perfecto dominio al volante y los más mínimos escrúpulos a la hora de apretar el gatillo serán las nuevas señas de identidad de TK en 2006. Para acompañar esta historia, propia del guión de un filme de Hollywood, **Reflections** ha trabajado duramente en los últimos tres años para asegurar un entorno gráfico y ambientación a la altura de las circunstancias, propios de la época en la que nos encontramos. Técnica-

PRIMERA IMPRESIÓN



GRADIUS

AUNQUE AÚN QUEDAN ALGUNOS ASPECTOS POR CORREGIR, PARALLEL LINES YA DESTACA CON LUZ PROPIA.

PERSECUCIONES EN LA RED

Las partidas On-line para hasta ocho jugadores incluirán diferentes modos de juego, aún por desvelar. Además, **Atari** ya ha puesto en marcha la web oficial del juego para quienes deseen encontrar más información. *www.atari.com/driver*

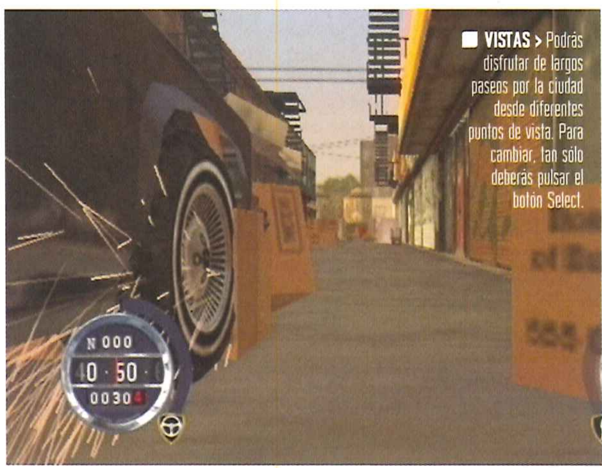




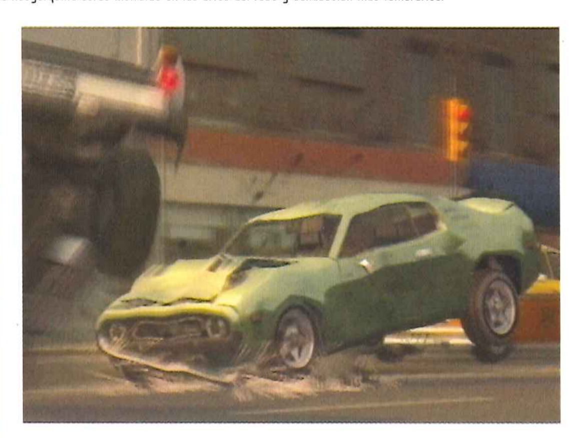
MÁXIMO DETALLE > Luces incidiendo en tiempo real, un transcurso entre el día y la noche perfecto, física y colisiones de vehículos «made in Reflections»...



TUTORIALES > Antes de comenzar a trabajar para la mafia neoyorquina serás instruido en las artes del robo y conducción más temerarios.



VISTAS > Podrás disfrutar de largos paseos por la ciudad desde diferentes puntos de vista. Para cambiar, tan sólo deberás pulsar el botón Select.



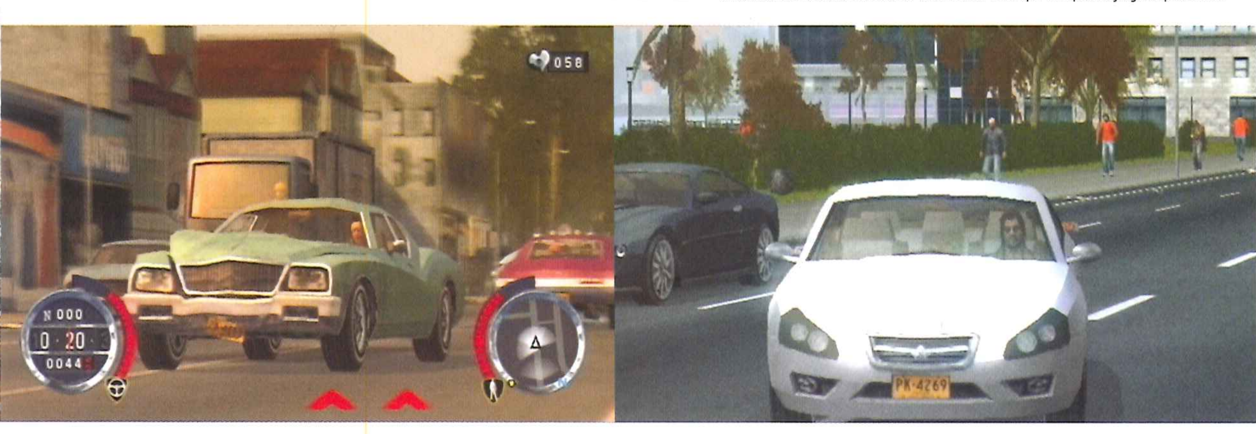
SLOW MOTION > Si quieres disfrutar minuciosamente de las colisiones, pulsando el botón direccional hacia arriba activarás el efecto Bullet Time que incorpora el juego. Espectacular.

CLAVES





1. Pulsando Start accederás al mapa global de la ciudad. Misiones principales y secundarias incluidas.
2. Las persecuciones siguen siendo junto con las colisiones dos de los pilares básicos de Driver. La IA de la policía exigirá la mejor conducción en todo momento.
3. El hilo argumental es uno de los elementos más importantes en esta nueva entrega. Nueva York y The Kid como protagonistas absolutos de este juego.



VEHÍCULOS > Aunque los modelos incluidos no pertenecen a ninguna escudería real, si muestran parecidos razonables. En total, más de 80 vehículos controlables entre turismos, motos...

mente, ***Parallel Lines*** es una muestra más de la obsesión de la compañía liderada por Gareth Edmondson en ir un paso por delante de lo que el *hardware* con el que trabaja es capaz de conseguir. Si en la versión final consiguen pulir las escasas ralentizaciones que sufre el motor del juego cuando cientos de elementos se presentan en pantalla, podemos asegurar que **PlayStation 2** habrá encontrado un serio candidato en hallar los límites de su *Emotion Engine*. Sólo con pasear en el coche durante el transcurso de un día por cualquiera de los barrios de Nueva York es necesario para darse cuenta de las magnitudes alcanzadas a nivel técnico. Efectos de luces en tiempo real que inciden sobre todos los elementos en pantalla, colisiones hiperrealistas que ponen los pelos de punta y un largo etcétera de pequeños detalles son tan sólo unos cuantos ejemplos, algunos de ellos visibles en la demo de nuestro DVD. El apartado jugable es un cúmulo de sensaciones experimentadas. El manejo del bólido y personaje responden a la perfección en todo momento (además, las misiones al volante se han aumentado respecto a las de pie en un 80-20%) pero el excesivo realismo del tráfico y la inteligencia artificial de la policía pueden llegar a ser demasiado exigentes para los menos puristas. Algo de lo que ya adolecía *Stuntman* y que esperemos se pueda equilibrar en la versión final. Por lo demás, no hemos encontrado más errores a destacar en una versión *preview* que no puede ofrecernos mejores impresiones. ***Parallel Lines*** incluye todos los elementos para gustar y no cansar al usuario, con todo tipo de submisiones (*derbies* y carreras de *motocross* incluidas) y modo On-line para hasta ocho jugadores. El próximo mes os ofreceremos el veredicto final de un juego que dispone de todas las virtudes para convertirse en un nuevo clásico para **PlayStation 2**. **Reflections** se vuelve a enfrentar a la bestia negra de **Sony**. Y en esta ocasión parece haberla domado.

REFLECTIONS VS. PLAYSTATION 2



Una vez más, la compañía británica afincada en Newcastle desafía al motor gráfico de **PlayStation 2**. Aunque la *beta* presenta ciertas ralentizaciones y *popping* a la hora de generar escenarios, es de esperar que en la versión final se hayan subsanado estas asperezas. Las cargas entre áreas no están presentes en ningún momento.



ACTIVIDAD EN EL RING

Todos los personajes que intervienen en torno a los combates aparecen por el cuadrilátero. El árbitro, el *trainer* o las chicas que anuncian los *rounds* dan credibilidad a las veladas.

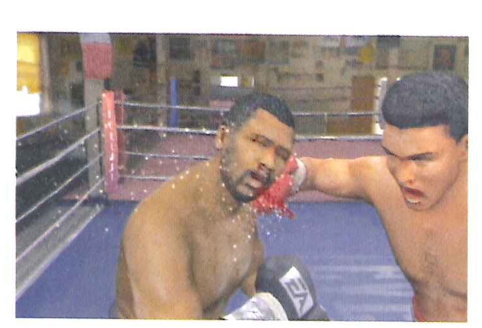
FIGHT NIGHT ROUND 3



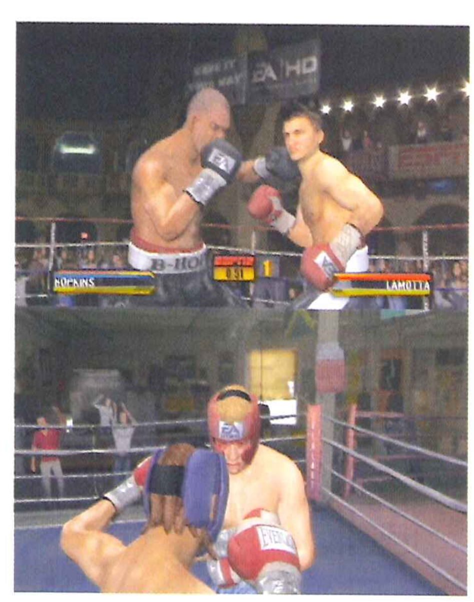
COMPAÑÍA: **EA SPORTS**
DESARROLLADOR: **EA CHICAGO**
DISTRIBUIDOR: **EA**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-2**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2006**

SENTIRÁS LOS GOLPES EN TU PROPIA CARNE

Por nuestras manos han pasado tantos juegos de boxeo que ya hemos perdido la cuenta, pero si algo nos ha quedado claro es que el simulador pugilístico de **Electronic Arts** es el más completo de todos ellos. La saga *Fight Night* representa el boxeo más tradicional y riguroso, en el que deberás saber dosificar las fuerzas y esperar a que el rival baje la guardia o lance un golpe a destiempo. Sus detractores opinan que los desplazamientos y los puñetazos son algo lentos pero esto queda compensado por el gran realismo de los movimientos de los boxeadores. Estos están dotados de una flexibilidad y aparentan un volumen muscular que les concede una apariencia hiperrealista, lo mismo que la ejecución de sus golpes (realizados con el *stick* analógico derecho). Además, dispondrás de un buen puñado de boxeadores que han marcado época, como Frazier, Ali, Durán, Holyfield (con su oreja aún intacta) o el *golden boy*, De la Hoya. Si lo prefieres podrás crear tu propio boxeador comenzando desde cero para entrenarlo a fondo y pelear contra rivales tan hambrientos de triunfos como tú.



SANGRE Y SUDOR > Si te parten la nariz o el labio sangras. El programa no dulcifica ni enmascara el dramatismo de este deporte.



BOXEO AMATEUR > Al principio del modo Carrera utilizarás casco protector, aunque te van a zurrar lo mismo.

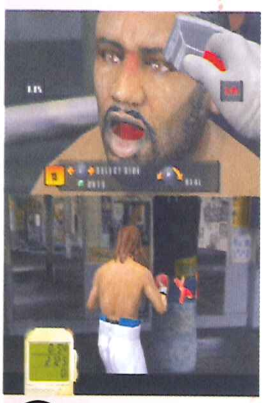
PRIMERA IMPRESIÓN



MOLOKAI

ESTE TERCER ASALTO MUESTRA UNOS GRÁFICOS IMPACTANTES AUNQUE NO APORTA GRANDES NOVEDADES.

CLAVES



1. La animación facial y gestual de los boxeadores es la mejor que hemos visto en esta disciplina.
2. Si aciertas con el tipo de entrenamiento (saco, pesas, dummy...) el nivel de tu púgil aumenta, pero si se ejecuta mal tendrá repercusiones negativas.
3. Durante los descansos tendrás que apresurarte a curar las contusiones y brechas del rostro de tu boxeador o el rival se cebará en sus debilidades.




MARC ECKŌ'S
getting up
CONTENTS UNDER PRESSURE
"...uno de los títulos más prometedores para este año."
REVISTA OFICIAL PLAYSTATION 2, Agosto 2005
"Cuando creías que lo habías visto todo, aparece la mítica ATARI y nos ofrece el juego definitivo para los amantes del graffiti."
HIP FLOW, Agosto 2005
"Aparte de un juego fascinante, "Getting Up" es una crónica de la expresión, creatividad y pasión."
HIP HOP NATION, Agosto 2005
STILL FREE
Doblado al castellano por Tony Aguilar y Jotamayúscula
PlayStation 2
TODA REVOLUCIÓN EMPIEZA CON UN MENSAJE
www.atari.com/gettingup
GETTING UP© 2005. ATARI 2005 COPYRIGHT© MARC EKCO LTD. GETTING UP© 2005. ATARI 2005 COPYRIGHT© MARC EKCO LTD
"PlayStation", "PS2", "DUALSHOCK" and "" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"SONY" and "" are registered trademarks and MagicGate is a trademark of Sony Corporation.
the collective
*eckō unltd.
16+
www.pegi.info
ATARI
PlayStation 2
¡¡Descárgatelo en tu teléfono movistar y juega todas las veces que quieras!! Accede a través de emoción y sigue los siguientes pasos:
emoción > Videojuegos > Acción
(Sólo para clientes movistar) Precio del juego: 3€ impuestos indirectos y costes de navegación no incluidos. Consulta los teléfonos compatibles y más información sobre el juego en www.movistar.es
"...el alcalde ha declarado la guerra al graffiti..."
glu



PARODIA > Los simios imitarán a personajes del imaginario colectivo. Sobre estas líneas, el Rey Salomono.



INNOVACIÓN > La primera entrega de la franquicia vio la luz en PSone en 1999. Hasta entonces, ningún juego de acción había hecho uso del joystick analógico derecho.









DISFRACES > En esta entrega cada uno de los protagonistas cuenta con un guardarropa lleno de disfraces que les proporcionarán nuevos poderes y habilidades.



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **SONY C.E.I.**
DISTRIBUIDOR: **SONY C.E.**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

APE ESCAPE 3

PON A PUNTO TUS PULGARES, ES HORA DE CAZAR MONOS

Aunque todavía no se ha encontrado una explicación científica al respecto, todos los hechos empíricos apuntan en la misma dirección: los monos caen graciosos. Y cada vez más. Ya no es sólo que aparezcan en uno de cada cuatro capítulos de *Los Simpson*, que *King Kong* haya vuelto a llenar las salas de cine en el siglo XXI o que en la República Checa hayan contado con su propio Gran Hermano, es que está a punto de producirse el regreso de los simios más carismáticos del panorama lúdico (con el permiso de *Donkey Kong* y compañía). *Eye-Toy: Monkey Mania* y *Ape Academy* (para **PS2** y **PSP**, respectivamente) llegaron hace unos meses cargados de minijuegos con el sello de la franquicia pero no será hasta mayo cuando la temporada de monos comience en las dos plataformas de **Sony**. **PlayStation 2** acogerá la tercera entrega de la saga y, en ella, tendrás que capturar a los más de cuatro centenares de pequeños chimpancés que han monopolizado el control de las ondas *hertzianas* y protagonizan toda la programación televisiva (aunque habrá quien piense que a más de un espectador el cambio le pasaría inadvertido...) Para ello, contarás con un completo arsenal de artilugios, nuevos vehículos y hasta disfraces que harán a tu protagonista más poderoso. Y es que, en esta edición te enfrentarás a simios más aviesos y escurridizos que nunca: te robarán los objetos, te provocarán, te atacarán y hasta podrán atraparte si te descuidas. Pero si hay algo seguro es que en más de una ocasión te harán reír con sus ocurrencias, sus nombres y sus disfraces. Atentos a los cameos porque a lo largo de la aventura podrás encontrar la versión «simiesca» de Darth Vader, Spiderman, Jason Vorhees, Leatherface o el «mismísimio» Solid Snake.

PRIMERA IMPRESIÓN



SUPERNENA

UN TÍTULO CON LOS GRÁFICOS COLORISTAS, LA ESTÉTICA CUTE Y EL HUMOR A RAUDALES PROPIOS DE LA SAGA.

CLAVES



1. Por primera vez se podrá manejar un personaje masculino (Satoru) y otro femenino (Sayaka).
2. Además de sus 28 áreas (con más de 130 niveles), el juego incluye diferentes minijuegos como un divertido test de compatibilidad amorosa.
3. Contarás con un amplio catálogo de artilugios para capturar monos. Pero ándate con ojo porque estos simios son más listos que nunca y podrán arrebatártelos.

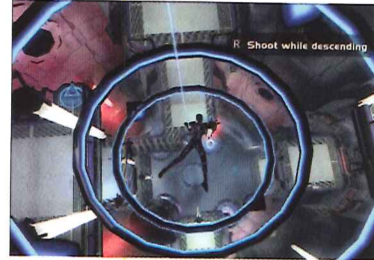

12+
www.pegi.info
El amor mueve montañas.
Los creadores de ICO™ te enfrentan ahora a la mayor aventura de tu vida.
En una tierra muy lejana, con la única compañía de tu caballo y una espada
y un arco como armas, deberás vencer a criaturas monstruosas del tamaño
de montañas. Fracasa y tus sueños y esperanzas se perderán para siempre.
¿Eres lo suficientemente valiente como para aceptar el reto?
PlayStation 2
Shadow of the Colossus
12+
www.shadowofthecolossus.com



■ **LA PROTA >** Charlize Theron cede su imagen y voz a la protagonista del juego, aunque la trama no es igual a la de la película...



■ **COMBATES >** Además de empuñar armas de fuego, podrás ejecutar multitud de ataques cuerpo a acuerpo.



■ **CHICA ÁGIL >** Aeon Flux será capaz de descolgarse mediante un cable y realizar todo tipo de acrobacias.

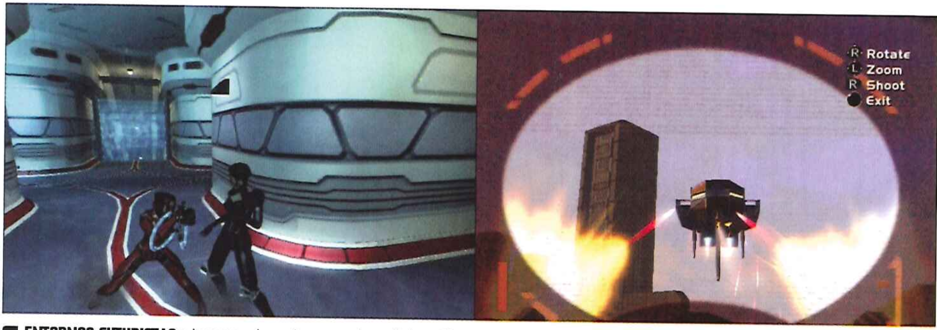


COMPAÑÍA: **MAJESCO**
DESARROLLADOR: **TERMINAL REALITY**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MAYO 2006**

AEON FLUX

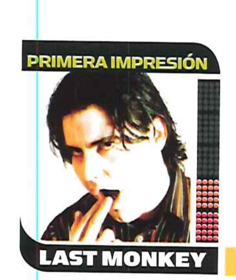
UN SALTO MORTAL DEL CINE A LOS VIDEOJUEGOS

Tras pasar sin pena ni gloria por las salas de cine, pronto llegará la adaptación que los programadores de **Terminal Reality** han realizado, de una forma bastante libre, del filme del mismo nombre y de la serie de animación emitida hace años en MTV. La historia se desarrolla dentro de 400 años, en una sociedad aparentemente perfecta, pero que en el fondo no es otra cosa que una terrible dictadura. En este régimen totalitario existe un grupo de rebeldes que intenta acabar con el poder establecido. Para lograrlo, una de sus mayores bazas es una asesina, que da nombre al juego. Entrenada en todo tipo de artes de combate, sigilo y acrobacias, deberá adentrarse en lo más oscuro de esta sociedad. La aventura de acción en tercera persona, que parece el género de moda elegido para todas las adaptaciones cinematográficas, ha sido de nuevo empleado dándole un aspecto que hace recordar en muchas ocasiones a la saga *Prince Of Persia*. Aeon es capaz de realizar acciones muy similares a las del príncipe (saltos, carreras por la pared, agarrarse, trepar...), pero además podrá utilizar una gran variedad de artilugios futuristas, aparte de las armas de fuego que vaya encontrando por el camino. Instalaciones de todo tipo y algunas localizaciones en el exterior (sobre todo las azoteas de la ciudad) serán los testigos de tus andanzas, y contarán con muchos elementos interactivos, muchos de ellos a destruir y otros que podrán ser controlados.



■ **ENTORNOS FUTURISTAS >** Los escenarios en los que se desarrolla la acción recrean una ciudad del siglo XXV.

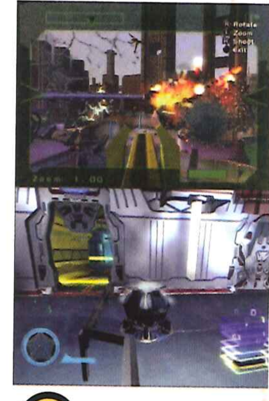
PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

CUENTA CON MUCHOS ATRACTIVOS, PERO TAMBIÉN CON ALGUNOS FALLOS BASTANTE IMPORTANTES

CLAVES



1. La protagonista del juego será capaz de tomar el control de multitud de ingenios mecánicos diferentes, como torretas estacionarias, para acabar con los enemigos en las alturas.

2. Una de las habilidades más curiosas y que más tendrás que utilizar es la de convertir a la bella asesina en una esfera de metal. Gracias a esto se desarrollarán una serie de fases al más puro estilo *Super Monkey Ball*, aunque con bastante menos gracia.



ESCENARIOS INTERACTIVOS > Los entornos se encuentran llenos de objetos que reportarán maná.



COMBATES > Se desarrollan por turnos, de una forma bastante clásica y con bellas ilustraciones de los personajes en dos dimensiones.

CLAVES



1. Las tiendas representan un papel mucho más importante que en el resto de RPG. Además de comprar en ellas, deberás abastecerlas con nuevos productos para atraer a la mayoría de clientes de la aldea.

2. A través de una técnica bautizada como «síntesis de maná» serás capaz de crear todo tipo de objetos combinando los diferentes tipos de este elemento, siempre que tengas la receta.



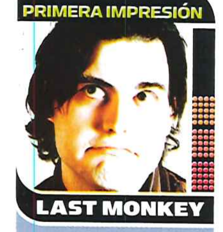
COMPAÑÍA: **KOEI**
DESARROLLADOR: **GUST**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
FECHA DE APARICIÓN: **MARZO 2006**

ATELIER IRIS
ETERNAL MANA

ALQUIMISTAS, COMERCIANTES Y MODISTILLAS

Una de esas «oscuras» sagas de RPG nipones está a punto de ver la luz por primera vez en tierras europeas. Y no me refiero a oscura por su apartado gráfico, que rebosa colorido y el encanto de la vieja escuela, sino por lo poco conocida que es por estos lares. El desarrollo te pondrá en la piel de un joven alquimista con el poder de convertir los elementos de la naturaleza (agua, fuego, madera, etc.) en todo tipo de objetos (desde *items* hasta armas o armaduras). Por ello, la mecánica convencional de este tipo de juegos, que se basa en la exploración de escenarios y en los combates, se mezcla con la obligación que tendrás de vigilar la evolución de los distintos comercios del pueblo que sirve de base de operaciones. Así pues, tendrás que abastecer a estas tiendas de los productos necesarios para que sean visitadas por el gran público, y de este modo obtendrás ventajas para completar ciertas misiones. Fuera del pueblo encontrarás todo tipo de localizaciones típicas, realizadas con todo lujo de detalles gracias a que los gráficos del juegos han sido realizados de una forma casi artesanal. El sentido del humor también estará muy presente en las conversaciones entre los personajes. Los combates, por otro lado, parecen hasta ahora mucho menos importantes y constantes que en el resto de sus rivales, mientras que los sistemas de juegos (alquimia, síntesis, etc.) son integrados de una forma más sencilla de la que cabría esperar de una producción así.

PRIMERA IMPRESIÓN



LAST MONKEY

NO SE CONVERTIRÁ EN UN ÉXITO DE VENTAS, PERO SU PECULIAR PROPUESTA GOZA DE ENCANTO A RAUDALES.

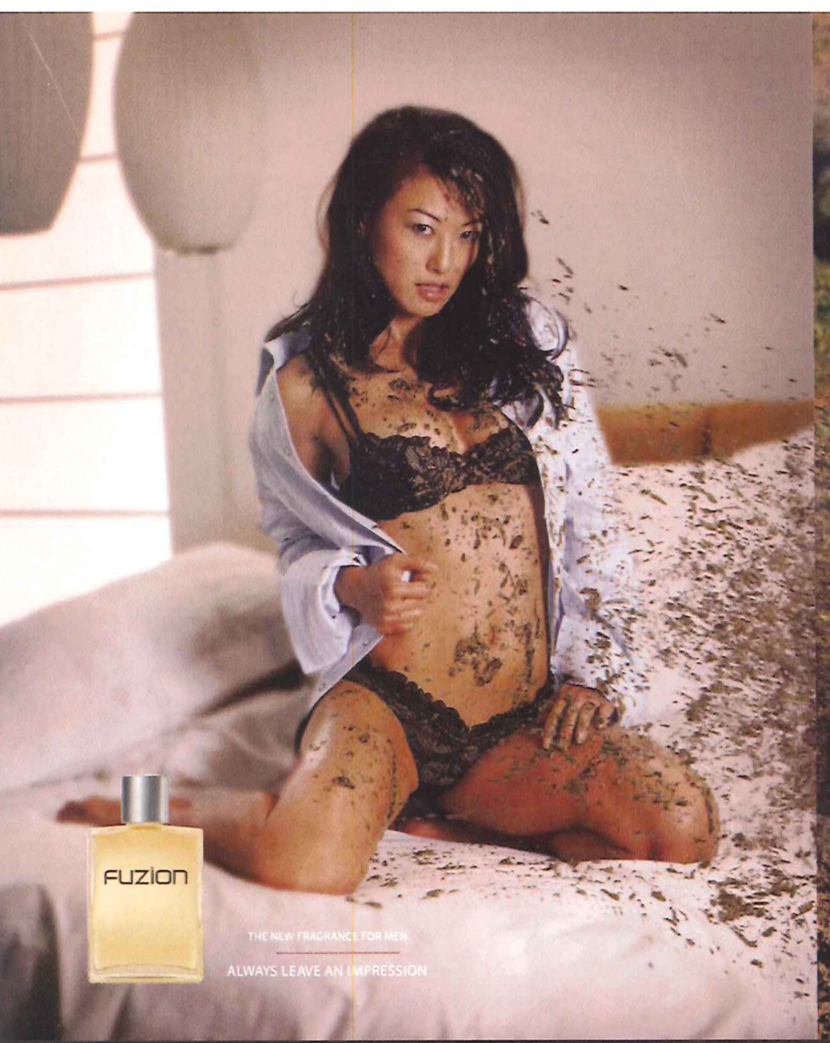


DALE AL COCO > Durante el desarrollo te asaltarán multitud de rompecabezas.



MI MAPA DEL MUNDO > Servirá para viajar entre localización y localización del juego.







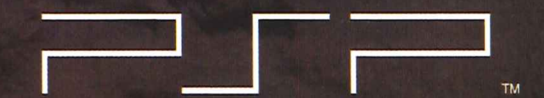
¿QUIERES ENSUCIARTE DE VERDAD?

ATV Offroad Fury 3

ATV Offroad Fury Blazin' Trails

PlayStation®2









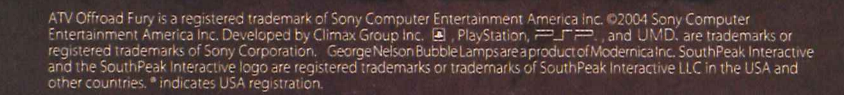
Olvídate de los límites. La versión para PlayStation 2 incluye 30 enormes circuitos con libertad de movimientos, increíbles piruetas, 6 tipos de terrenos al aire libre... Es la experiencia definitiva para los amantes de las cuatro ruedas.





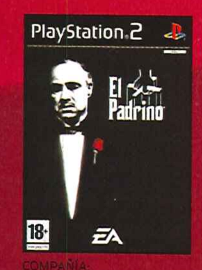
Arranca el motor de tu Quad y crea tu propio camino en 5 impresionantes modos para un jugador o únete a otros corredores en una experiencia multijugador única. ¡PSP ofrece el novedoso sistema de cartas coleccionables y cuatro nuevos mini juegos!











COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **EA REDWOOD SHORES**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **100 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.elpadrino.es



¿CAPISCE? > El James Caan del videojuego de El Padrino sobreactua tanto como el de verdad. Aún nos preguntamos cómo le nominaron al Oscar...

EL PADRINO

UNA OBRA MAESTRA DEL CINE INSPIRA EL MEJOR JUEGO DE LA TEMPORADA



POR **NEMESIS**



CON PERMISO... > Como en GTA, podrás robar todos los coches que veas en el juego.

Ni doce páginas bastarían para hacer justicia a la calidad y las posibilidades que ofrece la nueva producción de **EA Redwood Shores**. ***El Padrino*** marca un antes y un después en la adaptación de películas a videojuegos. La implicación de parte del reparto original del filme de Coppola (Marlon Brando antes de morir, James Caan, Robert Duvall), el guión supervisado por Mark Winegardner (autor de *El Padrino: El Regreso*, la continuación literaria del *best seller* de Mario Puzo), y el soberbio doblaje al castellano, demuestran el notable esfuerzo realizado por **Electronic Arts** para recrear la dramática historia de la familia Corleone. Habíamos visto algo parecido con la trilogía de *El Señor De Los Anillos*, pero ***El Padrino*** va mas allá al no limitarse a plasmar en el videojuego los sucesos narrados en la película de Coppola y el libro de Puzo, sino que los absorbe como un ingrediente más de una aventura sensacional, violenta y envolvente que te convertirá en un auténtico gángster en el Nueva York de la década de los 40/50. Despúes de diseñar las facciones de tu personaje y recibir el entrenamiento de Luca Brasi (el «ángel ejecútor» de los Corleone), comenzará tu carrera como mafioso. Primero desde abajo, con misiones sencillas, como extorsionar comerciantes o conducir hasta un punto determinado.



A CUBRIRSE > Antes de disparar a lo loco procura buscar la protección de una pared o un coche. Desde allí te será mucho más fácil tirotear a tus enemigos sin correr riesgos.



CUERPO A CUERPO > Tu reputación subirá como la espuma si liquidas a la gente con tus propias manos. Y si les rompes el cuello, mejor todavía.






MALDITA PASMA > Los robos de coches, los atropellos o los tiroteos en la calle harán acudir a la policía como moscas. Un buen soborno te proporcionará algunos minutos de inmunidad frente a las fuerzas del orden.



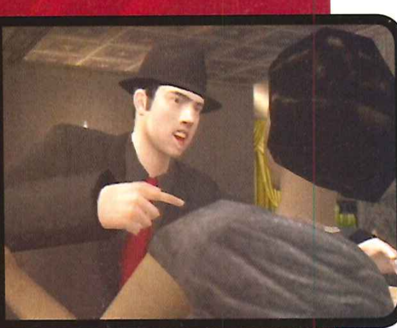


RESPETO > Los transeúntes te tratarán con mayor respeto a medida que mejora tu reputación y tu forma de vestir. A ver quién te tose ahora...

LA EXTORSIÓN ES UN ARTE

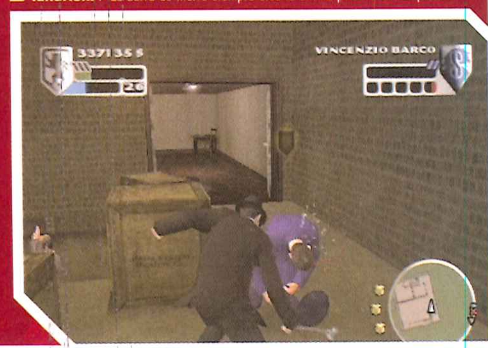
No machaques a lo loco a los comerciantes. Hazlo en su justa medida (la barra indicará su nivel de resistencia) y estarán a tu merced. Una pistola en su boca o empotrar su cabeza contra el mostrador siempre da resultado...





Para cuando estalle la guerra entre las Familias (Corleone, Stracci, Cuneo, Barzini, Tattaglia) ya te habrás convertido en un miembro cada vez más valioso y temido de la Mafia. Los sicarios de las otras Familias te temerán y los habitantes de Nueva York te mostrarán su respeto al verte, siempre y cuando no te pases de violento. Si es tu caso, será recomendable «untar» a la policía para que mire a otro lado. Los gráficos de ***El Padrino*** rozan el milagro, y no por el modelado facial y la extraordinaria recreación de NY, sino por la ausencia de pantallas de carga (salvo a la hora de presentar una misión). Conducirás por toda Manhattan, incluso podrás cruzar a *New Jersey*, entrar en

¡CRUNCH! > La barra de hierro siempre dice la última palabra en las peleas.





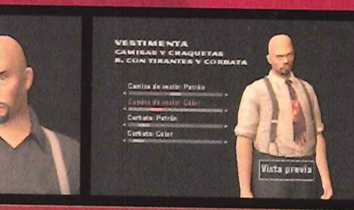






■ **NUEVA YORK >** El mapa será tu mejor aliado para descubrir dónde está la siguiente misión, localizar un «piso franco» o ver la ubicación de los bancos. Atracar entidades bancarias es la forma más fácil de conseguir dinero. Sólo tienes que entrar, volar la caja fuerte con dinamita... y enfrentarte a un ejército de polis.

hoteles, bancos, tiendas y pisos sin cargas de por medio. Y hablamos de edificios de tres y cuatro plantas, sin contar sótanos y azoteas. Es increíble lo que se puede lograr todavía con el *hardware* de **PS2**, aunque uno no caiga en la cuenta mientras consume horas y horas (¡de 16 a 60!) resolviendo misiones inspiradas en eventos de la película (la cabeza de caballo, el asesinato de Sonny...), robando bancos, saboteando garitos con explosivos y escalando posiciones dentro de los Corleone. Al llegar a lo más alto será el momento de «apretar» las tuercas al resto de las Familias, cortar sus líneas de suministros y convertirte en el rey absoluto de NY, mientras Michael se dirige a Nevada en lo que será el arranque de *El Padrino II*. ¿Se animará **EA** a adaptar la mejor secuela de la historia del cine? Ojalá.



DISEÑA TU MAFIOSO

Antes de empezar a jugar podrás diseñar tu propio personaje, gracias a un Editor de rostro idéntico al utilizado en el último *Tiger Woods PGA Tour Golf*. Luego usa tus dólares para comprar ropa nueva.



■ **MAFIOSO CON RECURSOS >** ¿Te has quedado sin munición? Pues es el momento de utilizar tus propias manos... Pulsa L3 y R3 a la vez para asfixiar a tu víctima.

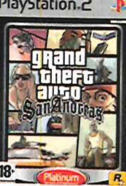


■ **LOS CORLEONE >** Electronic Arts ha rejuvenecido (y resucitado en algunos casos) a buena parte del reparto original de la película de Francis Ford Coppola. En esta imagen puedes ver a los clones poligonales de Robert Duvall (Tom Hagen), Marlon Brando (Vito Corleone), James Caan (Santino Corleone) y John Cazale (Fredo Corleone).

LA ALTERNATIVA



GTA SAN ANDREAS



Si en su día no disfrutaste de la obra cumbre de Rockstar, ahora es el mejor momento, ya que acaba de ser editado con precio de serie Platinum.

AL SERVICIO DE LA FAMILIA

Lejos de ser un simple espectador, tendrás parte activa en algunas de las secuencias más inolvidables de la película de Coppola. Escoltarás la ambulancia que traslada a Don Corleone al hospital tras su intento de asesinato. Esconderás en el restaurante la pistola con la que Michael liquidará a Solozzo y McCluskey e incluso ayudarás a colocar en la cama de Jack Woltz la célebre cabeza de caballo. Todo sea por ayudar a la Familia.





EL PADRINO 18+



La apabullante recreación de Nueva York. Poder entrar en casas, hoteles y bancos sin cargas. El doblaje en castellano.

Las libertades que se ha tomado EA al recrear algunas escenas del filme (como la muerte de Paulie Gatto).

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**





GRÁFICOS > Son tan extraordinarios que es difícil elegir algo en particular: el modelado facial, el tamaño y bullicio de Nueva York... **9.3**



SONIDO > Tal y como prometió EA, el doblaje es magnífico e incluye al doblador habitual de Al Pacino o la voz de Brando en Apocalypse Now. **9.3**



JUGABILIDAD > El control, tanto a pie como en coche, es impecable. Eso sí, se podía haber mejorado un poco el sistema de disparo. **9.1**



DURACIÓN > Necesitarás 16 horas para hacer las misiones centrales y cerca de 50/60 para conquistar todo Nueva York. **9.3**

CONCLUSIÓN > Más que una adaptación de película, El Padrino es una aventura apasionante, tan versátil y profunda como un GTA, y dotada de unos gráficos y un doblaje excepcionales.





Incluye los Arcade favoritos de toda la vida:

Un jugador:
Spy Hunter
Sinistar
Defender
Paperboy
720˚

Multijugador Wireless:
KLAX
Joust
Marble Madness
Toobin'
Rampage
Gauntlet
Rampart
Wizard of Wor
Xybots
Championship Sprint
Arch Rivals
Cyberball 2072
Xenophobe
Mortal Kombat
Mortal Kombat 2
Mortal Kombat 3

Juega a los mejores Arcade de siempre en cualquier lugar.

21 Juegos a 29´95€
1´42€ por juego!

Contiene Mortal Kombat, Joust, Defender, y más...











■ **JUBEI >** La joven perteneciente al clan Yagyu quiere vengarse de uno de los lugartenientes de Hideyoshi, el sanguinario Mitsunari y sus cuervos.



■ **ISSEN >** Corta un golpe de un enemigo y pulsa ataque al instante para desencadenar un Issen que le quitará bastante energía.

ONIMUSHA
DAWN OF DREAMS

POR **R. DREAMER**

CAPCOM NO SE LO PIENSA Y SE DECIDE POR EL RENACIMIENTO DE SU SAGA DE SAMURÁIS



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM PRODUCTION STUDIO 2**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **310 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.capcom.com

La saga *Onimusha* siempre se ha mantenido dentro del grupo de privilegiados que se alejan de lo mediocre y están protegidos por un halo de calidad. Un distintivo que le ha acompañado a lo largo de las tres entregas precedentes. De hecho, **Capcom** aseguró en su momento que *Onimusha 3: Demon Siege* era el capítulo definitivo que cerraba la trilogía. Pero la compañía nipona no ha podido resistirse a sacar más provecho de uno de sus productos más emblemáticos, regenerando el concepto con un proyecto muy ambicioso que ha desembocado en *Onimusha: Dawn Of Dreams*. Dentro del proceso de remodelación, lo primero que ha hecho **Capcom** es trasladar el universo *Onimusha* a un entorno libre en 3D. Lo difícil ha sido mantener la calidad gráfica tan brillante de la que siempre ha hecho gala y sin tener que esperar a dar el salto a **PlayStation 3**. Después, el gran objetivo consistía en cambiar la mecánica de juego para ofrecer una aventura con mayores dosis de acción que la vista hasta entonces en la franquicia. Estos eran los principales cambios, a un nivel muy básico, con los que **Capcom** pretendía llegar a un público más amplio pero manteniendo su fiel corte de seguidores. El resultado final ha ido mucho más allá, y aunque se mencionan personajes comunes y todo gira en torno a la lucha contra los *Genma*, se puede asegurar que la saga *Onimusha* renace de sus cenizas en una espectacular entrega. De nuevo un samurái tendrá que enfrentarse con las tropas *Genma*. Esta vez están liderados por un nuevo señor, Hideyoshi, que intentará culminar su dominio sobre todo Japón

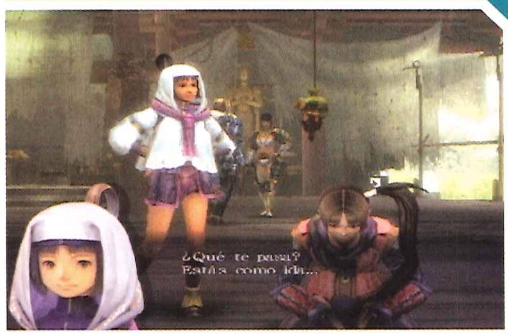


LA ALTERNATIVA



GENJI: DAWN OF THE SAMURAI

El juego de Game Republic es la mejor opción, por mecánica y por belleza gráfica, a la nueva bestia «samurái» de Capcom.



EL REFUGIO > Al finalizar cada etapa Soki y sus acompañantes se encontrarán en diferentes lugares de descanso donde planificar el siguiente nivel. Allí suele haber un espejo mágico para grabar partida, y mejorar objetos así como habilidades.






ENEMIGOS > Cada criatura Genma requiere una estrategia completamente diferente de ataque. Las hay que surgen del suelo causando mucho daño si no estás protegido, grandes con las que será preferible evitar las distancias cortas, etc.





CUATRO COMPAÑEROS > Ohatsu, Roberto, Jubei y Tenkai son los guerreros que se unen a la aventura de Soki.



MINOKICHI > Es un misterioso personaje que te encontrarás en cada refugio. Pregúntale para saber más sobre enemigos, historia y la siguiente etapa del juego.

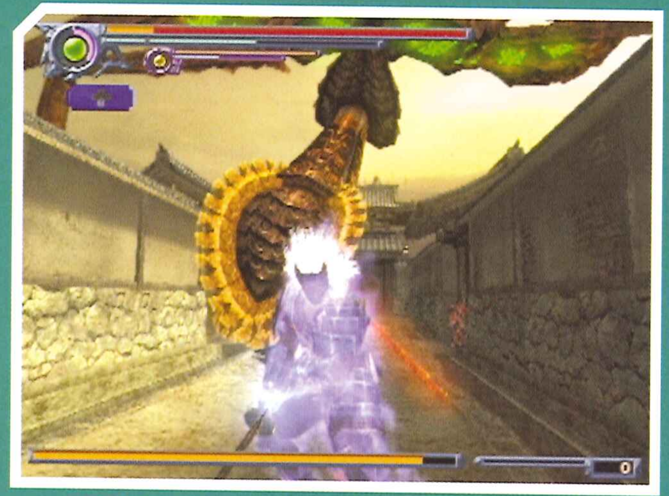
durante el Festival de las Flores en Daigo. Pero no ha contado con la oposición del que fuera uno de sus más fieles guerreros, Soki, que se erige en un digno sucesor de Samanosuke. La gran sorpresa es que el protagonista no va a vivir su aventura solo. Algunos pensarán que en los tres primeros capítulos también hubo acompañantes, de la talla de Jean Reno en la última entrega. Sin embargo, la diferencia es que aquí la acción transcurre en pareja la mayor parte del tiempo, y es posible cambiar de personaje en cualquier momento pulsando L2. El paso de un personaje a otro es instantáneo, incluso se pueden encadenar sus ataques. Esta mecánica le confiere una agilidad >

DE DOS EN DOS

Por primera vez en un *Onimusha* vas a poder manejar a dos personajes simultáneamente. Uno con el *stick* analógico izquierdo y el segundo a base de un sistema de cuatro órdenes en el *pad* direccional, sencillo y efectivo. En cualquier momento podrás cambiar de guerrero, incluso es posible encadenar ataques pasando de un personaje a otro para sorprender al enemigo e infligirle un daño mayor. Y funciona como una maquinaria bien engrasada y eficiente.







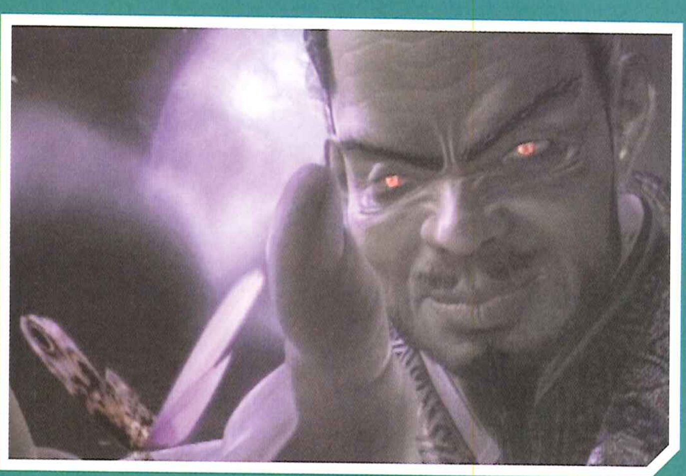
■ **EL DEMONIO AZUL >** Soki puede transformarse en este demonio invulnerable y de ataques poderosos.



PRUEBAS DE VALOR

En determinados lugares se activarán una serie de pruebas que recompensarán, al ejecutarlas dentro del tiempo establecido, con diferentes medallas (oro, plata y bronce) y raros objetos. Las medallas dan acceso a contenido extra.

increíble al juego, y la culmina con un sencillo sistema para controlar al personaje que queda en segundo término. Se le puede dar cuatro órdenes con el *pad* direccional. Por ejemplo, pedirle que se cubra y descanse para recuperar energía. Es una táctica muy útil contra los jefes finales, que por cierto se convierten en los vórtices sobre los que gira todo el entramado de ***Onimusha: Dawn Of Dreams***. Quizá en algunos casos pecan de «pesados», vencerles puede convertirse en una tarea tediosa entonces. Pero en ningún momento te sentirás engañado, siempre te quedará la sensación de que si has sufrido una derrota se debe a un error tuyo. La solidez de este título queda patente en cada uno de sus apartados, pero además nos hemos enterado de que hay jugosos extras ocultos en la aventura. Nada más y nada menos que un modo cooperativo para dos jugadores y unos estupendos trajes de *Street Fighter* que les sientan de maravilla a Soki y los suyos. Si buscas acción para esta primavera, este es tu juego.



■ **HIDEYOSHI >** Es el líder del clan Toyotomi. Intenta dominar Japón y el mundo con su ejército de Genma.



■ **MAGIA ONI >** Los ataques mágicos varían en intensidad dependiendo del nivel alcanzado por su arma correspondiente.



JEFES FINALES A RAUDALES

Para muchos son la salsa de la vida en cualquier juego que se precie. Onimusha Dawn Of Dreams es uno de esos títulos que atesoran Final Bosses para dar y tomar. Además, de aquellos que hacen «pupa», anulando cualquier sensación de paseo triunfal cuando se produce el primer enfrentamiento contra uno de estos seres. Lo mejor es que siempre te dejarán la sensación de que, si pierdes, todo se ha debido a un error tuyo. Así que a fijarse bien y a atizarles donde más duele.

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

16+



 El sistema para controlar dos luchadores, sobre todo se agradece durante las batallas contra jefes finales.

 El juego sale ganando en acción lo mismo que pierde en la esencia de cuento que tenían los otros Onimusha.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**




	**GRÁFICOS>** Ver el mundo de Onimusha en 3D es toda una pasada, pero sin llegar a tener los detalles brillantes característicos de la saga.	9.1
	**SONIDO>** Una banda sonora orquestal, de corte épico, mezclada con ritmos más actuales y acordes con el trepidante desarrollo del juego.	9.2
	**JUGABILIDAD>** Impecable la curva de dificultad y el control de los dos personajes. Los jefes pueden ser un tanto pesados en ocasiones.	9.0
	DURACIÓN> ¡Atención! El juego oculta un modo cooperativo para dos jugadores, trajes de Street Fighter y muchas sorpresas más.	9.0

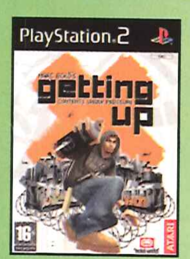
CONCLUSIÓN> Una excelente pieza de acción de mecánica muy cuidada. Los seguidores de la saga echarán de menos la forma de narrar que Capcom utilizó en los capítulos anteriores.


9.1

MARC ECKO'S

GETTING UP

CONTENTS UNDER PRESSURE



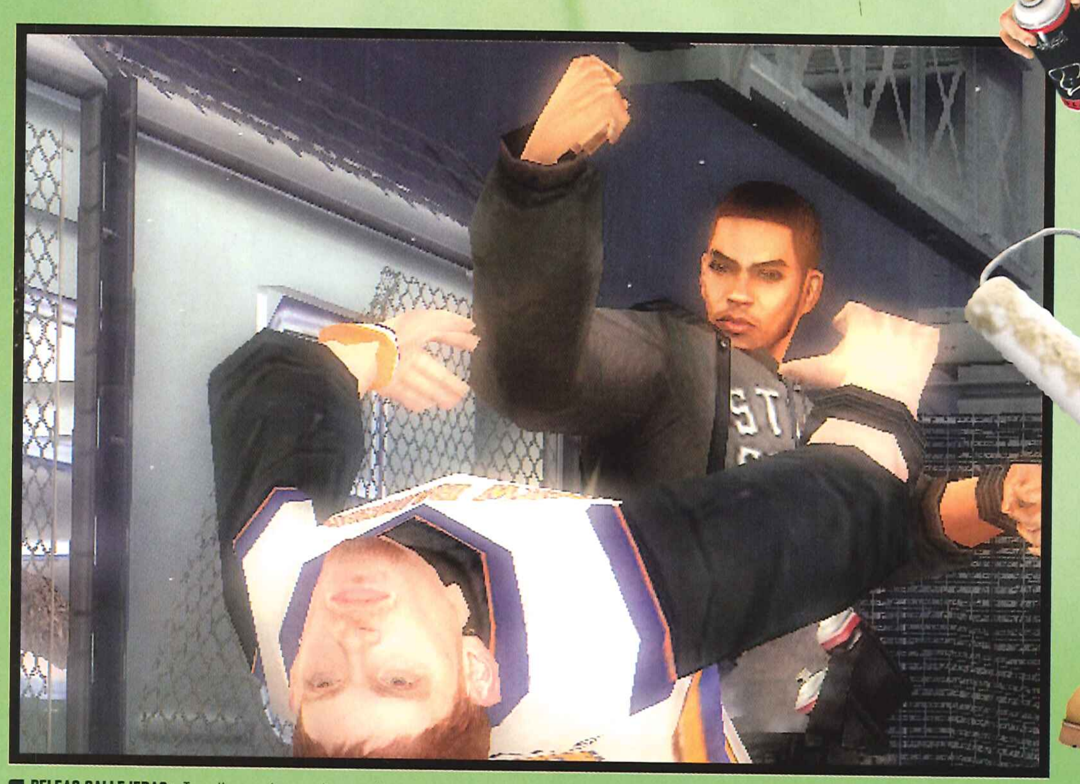
COMPAÑÍA: **ATARI**
DESARROLLADOR: **THE COLLECTIVE**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **64 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,99 €**
www.getting-up.com

PIENSA, SIENTE Y COMPÓRTATE COMO UN AUTÉNTICO GRAFFITERO

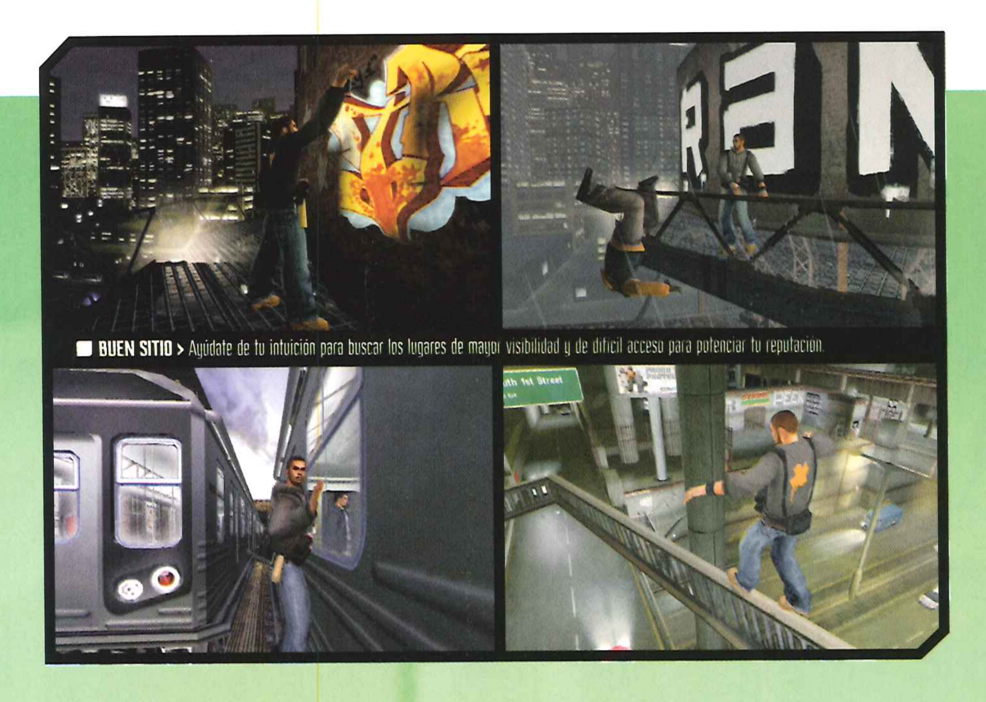


Un gesto, una imagen, una expresión... Todo, absolutamente todo en **Getting Up** tiene un significado relacionado con el mundo del *Hip-Hop*. Pasear por la ciudad de *New Radius* es empaparse de la cultura más rebelde que ha existido en la historia de los movimientos urbanos. *Graffitis* por las paredes, localizaciones inspiradas en los guetos más conflictivos del Bronx, diálogos repletos de *slangs* propios de la jerga que nació en dicho barrio de Nueva York en la década de los 80, atuendos de talla XXL... Ningún título ha conseguido plasmar tan bien esta forma de vida. *Jet Set Radio* fue un gran intento de trasladar a un videojuego el arte del *graffiti*, pero se quedó muy atrás de mostrar su esencia. Luego, juegos como *Tony Hawk's American Wasteland* han pretendido completar su típica oferta lúdica de *skate* con la impresión de firmas a base de aerosoles. Pero tampoco llegaron a transmitir el sentimiento de un auténtico *graffitero*.

La historia de **Getting Up** está perfectamente argumentada para dar a conocer los orígenes del *graffiti*, los principios



PELEAS CALLEJERAS > Trane tiene muchos enemigos, a cada paso que da uno sale en su camino. Avanza con sigilo, trata de no ser visto y te evitarás una buena paliza. Pero si no puedes escapar prepárate a realizar todo tipo de combinación de botones para ejecutar golpes y combos espectaculares.



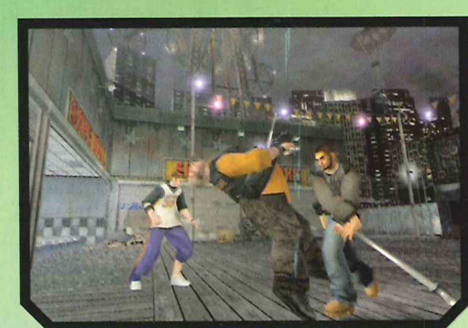
■ **BUEN SITIO >** Ayúdate de tu intuición para buscar los lugares de mayor visibilidad y de difícil acceso para potenciar tu reputación

LA ALTERNATIVA



TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

Una música, una forma de vestir... cada vez hay más juegos que incluyen componentes del Hip-Hop, pero éste es el que más se acerca a GU.



de este movimiento y por qué se manifestaban con pintadas. Todo ello mientras diriges a Trane (el protagonista) por los suburbios de su ciudad. Serás testigo de su transformación, de ser un chico bueno, a un tipo duro; de cómo idealizaba una vida perfecta, a luchar por ella... La corrupción se respira, la ley del Talión es la que impera, y si no eres fuerte acabarás tirado en un callejón. Consigue hacerte un hueco entre las bandas y gánate una buena reputación «bombardeando» las calles de *graffitis*. Burla a las autoridades, machaca a tu rival y no te achantes ante los peligros. Tus mejores armas son los *tags*, aunque también deberás hacer frente a tus enemigos cuerpo a cuerpo en peleas bastante duras.

La mecánica de juego es como la de cualquier aventura que posee grandes dosis de acción, sólo que tiene un fuerte componente urbano *graffitero*. Desde las vías del metro a las instalaciones de un colegio, pasando por los recodos de un gueto. Once niveles con aproximadamente cinco misiones cada uno dan mucho de sí. Desbloquea pistas de música de conocidos MC y DJ como *RJD2, PackFM, P. Diddy*... Completa el *Black Book* de grandes leyendas del *graffiti* y activa el modo para dos jugadores, en el que podrás verte las caras con un amigo en un duelo de vida o muerte. ***Getting Up*** oculta infinidad de secretos que irás averiguando según progreses en la aventura.

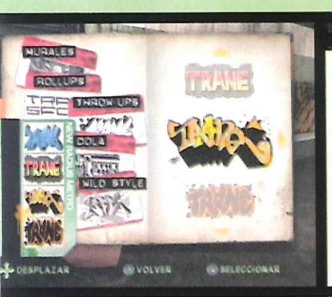
Comenzarás con un rotulador para firmar, después en tu inventario aparecerán pegatinas, un *spray* e incluso un rodillo de pintor. Aunque no serás el responsable del diseño del *graffiti*, ya que se hace sobre diferentes plantillas que aparecen al pulsar R1, tendrás que tener cuidado de que no gotee, de evitar que queden «golpes» en la pintada y de realizarlo en menos de 35 segundos (si se trata de un *tag* »

BANDA SONORA DE LUJO

Según avanzas en la aventura podrás desbloquear nuevas pistas de música en tu iPod. Hay un total de 58 canciones, unas son originales, otras pertenecen a MC de la talla de *PackFM (Clik, clak and spray)* y otras han sido versionadas para la ocasión, como el tema *Who Shot Ya* de B.I.G. que está remezclado por Serj del grupo *System Of A Down.*



BLACK BOOK



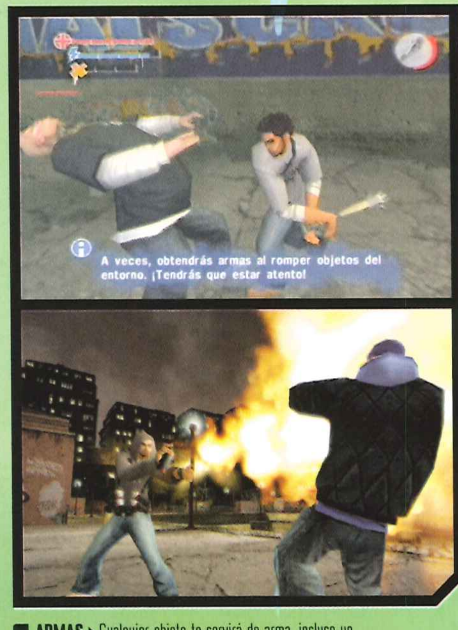
Es el libro que afianza tu reputación, ya que aquí quedan registrados los *graffitis* que has realizado a lo largo de la aventura. Si quieres un consejo, no lo lleves encima cuando «bombardees» una calle pues corres el riesgo de que te lo quiten.



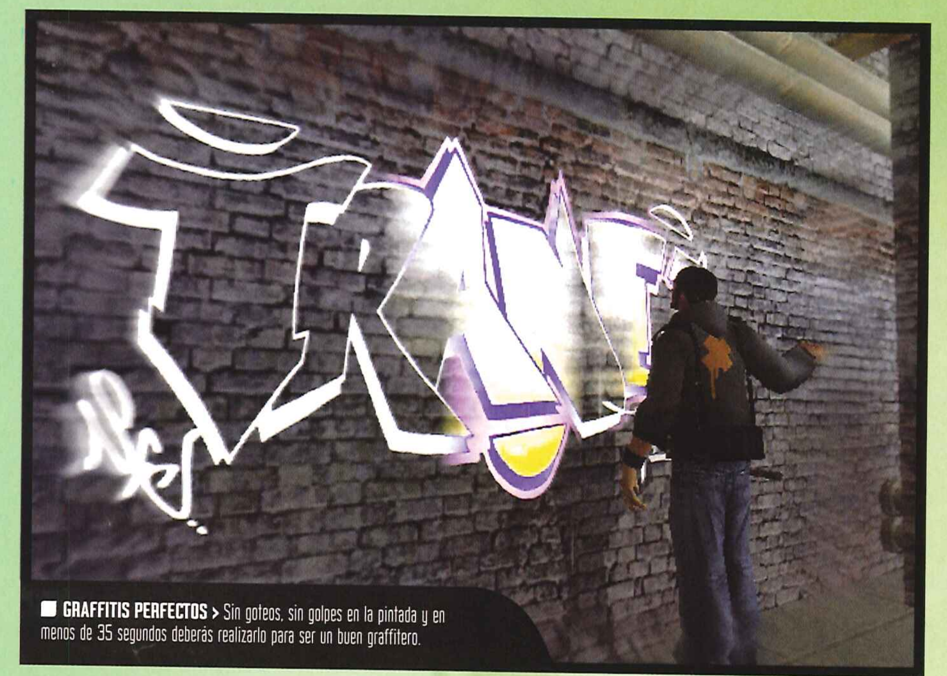
■ **DOS JUGADORES >** Los enemigos que derrotes en la aventura aparecerán en el modo Zona de Combate.



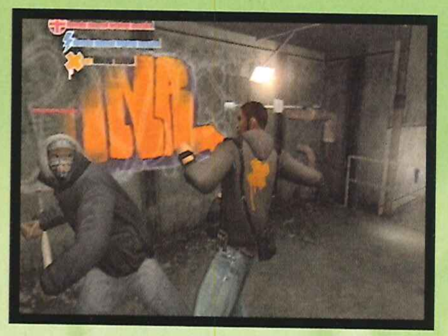
■ **PISAR TAGS >** Pon tu nombre sobre otra firma o redecora con «humor» el graffiti de tu rival.

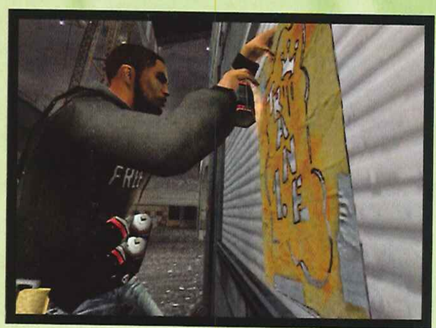


■ **ARMAS >** Cualquier objeto te servirá de arma, incluso un aerosol. Agítalo, enciende un mechero junto a la boca del spray y...



■ **GRAFFITIS PERFECTOS >** Sin goteos, sin golpes en la pintada y en menos de 35 segundos deberás realizarlo para ser un buen graffitero.







■ **LA WEB >** En www.still-free.com podrás competir contra otros graffiteros.

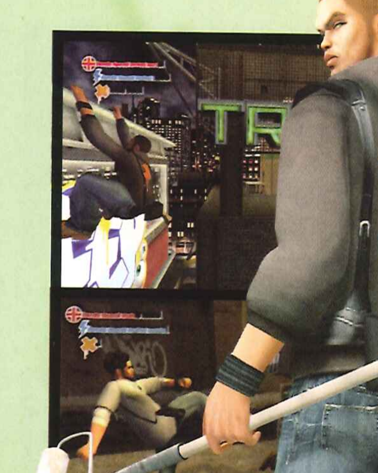


LEYENDAS

Genios del *graffiti*, como *Obey*, *Futura* y *Cope2* aparecerán en el juego como mentores. Te darán consejos y te dirán entre muchas otras cosas que tengas cuidado a quien pisas o tendrás problemas con *graffiteros* que ni siquiera conoces. Y quedarán registrados en tu *Black Book* donde podrás leer sus biografías con el fin de conocer un poco más la historia de este arte urbano.

mediano). Y lo mejor de todo es que el diseño de dichas firmas procede de prestigiosos *graffiteros* como *Futura* o *Cope2* que han trabajado codo con codo con Marc Ecko, el creador del videojuego. Asimismo, pisar los *graffitis* de tu rival es todo un arte, porque no sólo se trata de poner encima tu firma, sino de hacerle burla. De tal modo, aprovechando la figura original puedes añadirle un toque de humor gamberro, como cambiar la imagen de un *spray* de un dibujo por la de un biberón.

Los puños son tu otra gran arma de defensa para alzarte como el amo de la ciudad, pues con la combinación de botones ejecutarás espectaculares *combos*, y podrás hacer uso de cualquier objeto que encuentres en tu camino (palos, botes de pintura...) para utilizarlo en tu defensa. A grandes rasgos, la valía de ***Getting Up*** no es su jugabilidad en sí, ya que puede resultar algo monótono realizar constantemente *graffitis*, sino su gran puesta en escena y su original planteamiento que supera las expectativas de la típica aventura de acción.



■ **DOBLAJE >** Jota Mayúscula ha sido el encargado de poner voz a Trane, y Tony Aguilar a su rival, Gabe.

GETTING UP

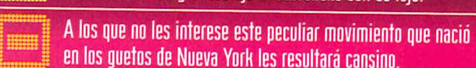


16+



Todas las expresiones del Hip-Hop están presentes. La banda sonora y el doblaje al castellano son de lujo.

A los que no les interese este peculiar movimiento que nació en los guetos de Nueva York les resultará cansino.





PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Localizaciones inspiradas en el Bronx, diseño de personajes bueno. Lástima que el motor gráfico presente a veces clipping. **9.0**



SONIDO > Ha participado lo mejor del Hip-Hop para componer la BSO del juego. Además, Jota Mayúscula y Tony Aguilar han realizado el doblaje. **9.3**



JUGABILIDAD > Mecánica típica de una aventura de acción, pero con el aliciente de hacer pintadas por toda una ciudad. Muy sencillo. **9.0**



DURACIÓN > Once niveles con cerca de cinco misiones cada uno dan de sí. Además siempre podrás regresar para desbloquear más extras. **9.1**

CONCLUSIÓN > Está cuidado hasta el más mínimo detalle. Puede que la temática no te atraiga, pero lo que no cabe duda es que es uno de los mejores títulos basados en el arte del graffiti.



9.0


Del creador de
Bola de Dragón®
DRAGON QUEST™
El periplo del Rey Maldito
EL PRIMER PASO
ES EL CORAJE...
EL SEGUNDO,
LA AVENTURA...
¡TÚ ERES EL TERCERO!
Entra en el increíble mundo de DRAGON QUEST, lleno de pueblos repletos de vida, enormes espacios abiertos por los que explorar libremente y traicioneras mazmorras. Mientras los monstruos te pisan los talones, aprende increíbles hechizos y habilidades que te ayudarán en tu misión de anular la maléfica maldición que pesa sobre el reino de Trodain. Maravíllate con el espectacular diseño de personajes llevado a cabo por el legendario Akira Toriyama (creador de Bola de Dragón®) e introdúcete en una historia donde te esperan un montón de recompensas y misiones secundarias.
¡Descubre el camino de DRAGON QUEST!
12+
www.pegi.info
La aventura comienza en abril
Visita www.dragonquest.eu.com
PlayStation®2
"PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved. © 2004-2006 ARMOR PROJECT/BIRD STUDIO/LEVEL-5/SQUARE ENIX. Todos los derechos reservados. © KOICHI SUGIYAMA. SQUARE ENIX y el logo SQUARE ENIX son marcas registradas de Square Enix Co., Ltd. DRAGON QUEST y EL PERIPLO DEL REY MALDITO son marcas comerciales de Square Enix Co., Ltd.
SQUARE ENIX®



COMPAÑÍA: **ELECTRONIC ARTS**
DESARROLLADOR: **CRITERION**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **58 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
es.ea.com

FÍSICA > Los elementos explosivos del entorno y las granadas pondrán a prueba en todo momento las capacidades físicas del engine 3D de Black.

BLACK

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD



AL FIN VE LA LUZ LA OBRA MAESTRA DE LOS CREADORES DE BURNOUT



INTERACCIÓN > Casi la totalidad del entorno reaccionará ante los impactos de bala y las explosiones. Los efectos son realistas y están muy cuidados.



POR **DOC**

Es imposible hablar de **Criterion** como si de cualquier grupo desarrollador se tratase; pese a que su presencia en **PlayStation 2** no es amplia ni continuada, los británicos se han ganado una excelente reputación como programadores, primero y de forma omnipresente a través de las herramientas *Renderware* (utilizadas por compañías como **Rockstar** en sus *GTA* y **Konami** en sus *Pro Evolution Soccer*), y más recientemente por su afán de demostrar sus dotes como «creadores de juegos» con maravillas como *Burnout 3 Takedown* y, ahora, con ***Black***. *Burnout* presentaba un espectacular entorno gráfico, un original desarrollo y un intuitivo sistema de control, algo que **Criterion** ha conservado en ***Black***, pese a las grandes diferencias entre la conducción y los *shooters* en primera persona. Finalmente, las múltiples recompensas y medallas han desaparecido de la versión final del juego (las primeras *betas* recibidas recordaban a *BattleField 2* en este aspecto), aunque no por eso el juego ha perdido intensidad. Puede que ***Black*** sea el *shoot'em-up* con el desarrollo más vertiginoso y desenfrenado que puedas conseguir para **PS2**. Desde el primer momento, el argumento retrospectivo del título (presentado por actores reales a través de unas enigmáticas secuencias) te pondrán en primera línea de fuego en cada una de las misiones, con un objetivo principal que irá «reciclándose» a medida que lo completes y varios objetivos secundarios, que te obligarán a explorar



MINI-BOSS > De vez en cuando te encontrarás a soldados armados con una recortada y que aguantan más impactos que los enemigos normales.

LA ALTERNATIVA

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

El título de EA presenta un sistema de juego muy variado, con uso de vehículos y, lo más importante y que Black no tiene, juego On-line.






SIN MUNICIÓN > Si te quedas sin balas en un tiroteo, puedes golpear a los enemigos con tu arma.

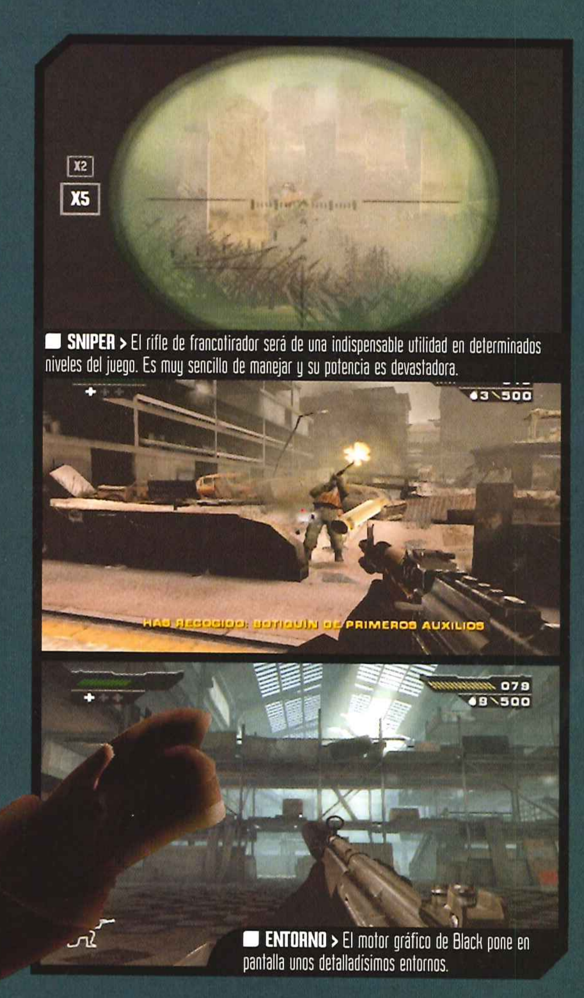


TENDRÁS QUE COMPLETAR VARIOS OBJETIVOS DIFERENTES

AYÚDATE DEL ENTORNO PARA ACABAR CON LOS ENEMIGOS

DISPARAR NO SERÁ SUFICIENTE

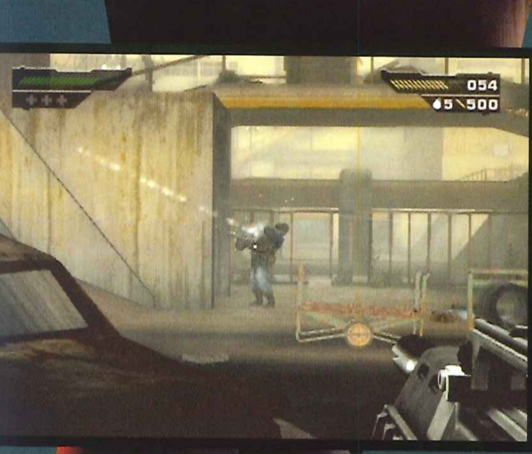
Pese a que el desarrollo de *Black* es muy simple y su control intuitivo, el título de **Criterion** presenta algunos detalles que lo hacen más complicado de lo que parece. Cada una de las misiones comprende varios objetivos, principales y secundarios. Para completarlas, cada una de ellas requiere un número de propósitos completados con éxito. Las armas, en muchas ocasiones, no serán suficientes para acabar con los soldados enemigos; haz un buen uso de los elementos explosivos del escenario para deshacerte de tus rivales.



SNIPER > El rifle de francotirador será de una indispensable utilidad en determinados niveles del juego. Es muy sencillo de manejar y su potencia es devastadora.

ENTORNO > El motor gráfico de Black pone en pantalla unos detalladísimos entornos.

cada uno de los recovecos de sus gigantescos escenarios en busca de armas, documentos y elementos explosivos de todo tipo. El sistema de control creado es muy sencillo e intuitivo, pero la inteligencia artificial de los enemigos ya se encarga de complicar las cosas. La curva de dificultad es muy ajustada en *Black*, y a partir del quinto nivel (son nueve en total) será necesario planificar muchos de los segmentos de la fase y hacer uso de todos los elementos que el entorno pondrá a disposición del jugador. Técnicamente, *Black* es un auténtico prodigio: amplia distancia de dibujado, entornos interactivos (casi todo puede destruirse o erosionarse con los proyectiles) y físicas *ragdoll* combinadas con realistas animaciones. El apartado sonoro no se queda atrás, con un magnífico doblaje al castellano, un sonido de ambiente real y envolvente, y una genial banda sonora dinámica orquestada. Lo único que le falta a *Black* para ser el *shooter* perfecto del momento son indudablemente posibilidades multijugador.



EQUIPO > Aunque sólo puedes controlar a un personaje, tu equipo te echará una mano en el campo de batalla o desde lejos con un rifle de francotirador.

BLACK 16+


Su vertiginoso desarrollo e increíble apartado técnico lo convierten en el título perfecto para los amantes del género.


No sólo no incluye posibilidades On-line, sino que Criterion ha omitido todo tipo de modos multijugador en Black.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**


GRÁFICOS> Entornos interactivos, impresionantes efectos de iluminación, más partículas y humo de las que podrías imaginar... Insuperable. **9.2**



SONIDO> Lo mejor de Black es el sonido ambiente y el de las armas. Las voces están en castellano y su BSO orquestada es dinámica. **8.9**



JUGABILIDAD> Black presenta un sistema de juego muy simple e intuitivo, pero al mismo tiempo una altísima (y adictiva) dificultad. **9.1**



DURACIÓN> Completar los nueve escenarios del juego en los cinco niveles de dificultad no es una tarea fácil. Le falta el modo multijugador. **7.9**

CONCLUSIÓN> Criterion ha cuidado cada detalle: gráficos, audio, argumento y jugabilidad, para brindarnos la oportunidad de jugar al que, a la larga, puede llegar a ser el mejor shooter de PS2. **9.2**





■ **MOTOR GRÁFICO >** La calidad visual del juego está fuera de toda duda, sobre todo en lo que a fluidez se refiere.

■ **GIGANTES DEL MOTOR >** Los camiones vuelven a hacer acto de presencia.



TOCA 3 RACE DRIVER



COMPAÑÍA: **CODEMASTERS**
DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR: **CODEMASTERS**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **SÍ**
MEMORY CARD: **209 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3

CODEMASTERS EXPRIME SU SAGA HASTA LA ÚLTIMA GOTA



POR **LAST MONKEY**

Puede que estemos llegando al final del ciclo de vida de **PlayStation 2** (aunque es algo que todavía está por ver), pero parece que la mayoría de los programadores han decidido dejar de lado las ideas originales y apostar por fórmulas conocidas y de éxito contrastado. Esto no es necesariamente algo malo, sobre todo si se trata de una saga que ha demostrado su competencia dentro de un género tan concurrido como la conducción. La tercera entrega del simulador «multidisciplinar» de **Codemasters** sigue a pies juntillas las premisas de su anterior capítulo: multitud de carreras al volante de casi cualquier cacharro que pueda ser conducido, una jugabilidad exigente que requiere algo de práctica y un control muy bien diferenciado y conseguido para cada uno de los vehículos. Por lo tanto, las mejoras son más cuantitativas que cualitativas. Ahora hay más disciplinas (algunas de ellas realmente extravagantes), y dentro del modo Gira Mundial (el que te colocará en la piel de un piloto a lo largo de su trayectoria) existe la posibilidad de elegir entre varios tipos de evento para seguir avanzando, algo que agradecerás cuando se te atragante alguno de ellos. En lo que respecta al control, es admirable lo bien que los programadores han sabido reproducir las sensaciones que (suponemos) debe provocar cada uno de los vehículos. Además, técnicamente sigue impresionando ver tal cantidad de coches en pantalla sin la más mínima ralen-



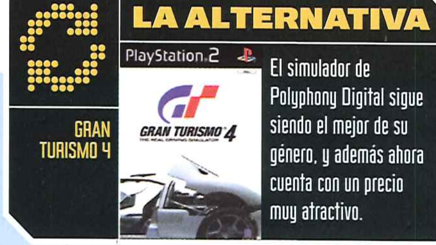
■ **DOS JUGADORES >** Aparte de la opción On-line, podrás competir contra un amigo en la misma consola vía pantalla partida.







REGLAJES > Podrás efectuar todo tipo de modificaciones mecánicas al vehículo



LA ALTERNATIVA

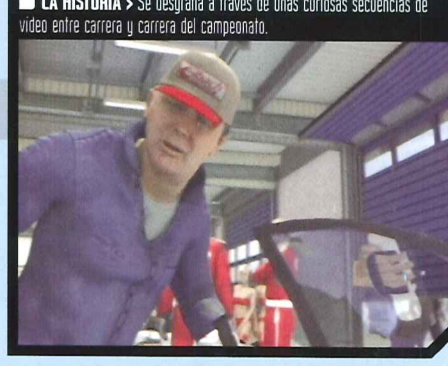
GRAN TURISMO 4

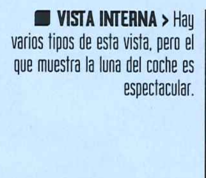
PlayStation.2

El simulador de Polyphony Digital sigue siendo el mejor de su género, y además ahora cuenta con un precio muy atractivo.



LA HISTORIA > Se desgrana a través de unas curiosas secuencias de vídeo entre carrera y carrera del campeonato.





VISTA INTERNA > Hay varios tipos de esta vista, pero el que muestra la luna del coche es espectacular.









DAÑOS COLATERALES

Uno de los apartados más espectaculares del juego es observar cómo los coches sufren desperfectos tras cada choque. Piezas volando, daños en la carrocería...

KARTS > Se trata de una de las disciplinas más divertidas.

tización y reproducidos con tanta fidelidad. Sin embargo, cabe aclarar que la jugabilidad sigue estando en la línea de la franquicia. Esto se traduce en unas competiciones que pueden hacerse bastante duras, sobre todo por la elevada inteligencia artificial de los enemigos, que lucharán por un puesto en el podio con todas sus fuerzas. Lo positivo de esto es que se han intercalado pruebas muy exigentes con otras que lo son menos y que resultan más divertidas, para que no os frustréis demasiado rápido. Y entre carrera y carrera, los entendidos en mecánica podrán modificar mil y un parámetros del vehículo para ajustarlo a la carrera en cuestión, aunque afortunadamente se ha añadido la opción de ser aconsejado por un experto en estos términos. En esta época de tanto *arcade* y tanto *Tuning*, siempre viene bien un título que vuelva a reencontrarnos con la realidad.



COMO COLIN > Las pruebas de rally recuerdan al simulador del campeón.

TOCA RACE DRIVER 3

12+

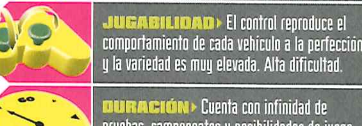


Técnicamente se encuentra entre los mejores del género. Lo bien reproducidas que están las diferentes pruebas.

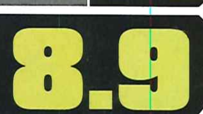
Su dificultad puede resultar elevada en algunos momentos. Se echan de menos algunas novedades en el modo de juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS> Puede carecer de la espectacularidad de otros juegos, pero su realismo y fidelidad son muy elevados.	9.0
SONIDO> Tan realista como los gráficos son los efectos sonoros, que toman todo el protagonismo durante las carreras.	8.7
JUGABILIDAD> El control reproduce el comportamiento de cada vehículo a la perfección, y la variedad es muy elevada. Alta dificultad.	8.8
DURACIÓN> Cuenta con infinidad de pruebas, campeonatos y posibilidades de juego On-line para alargar su vida.	9.0



CONCLUSIÓN> Codemasters sigue en su afán por crear el simulador perfecto, y con esta entrega han estado muy cerca de conseguirlo, sobre todo por su realismo y variedad.


8.9





COMPAÑÍA:
ELECTRONIC ARTS
DESARROLLADOR:
EA SPORTS BIG
DISTRIBUIDOR:
ELECTRONIC ARTS
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST.
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **430 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:
59,95€
www.fifastreet2.com













REGATES > Será indispensable realizar todo tipo de regates y combos para conseguir la victoria.

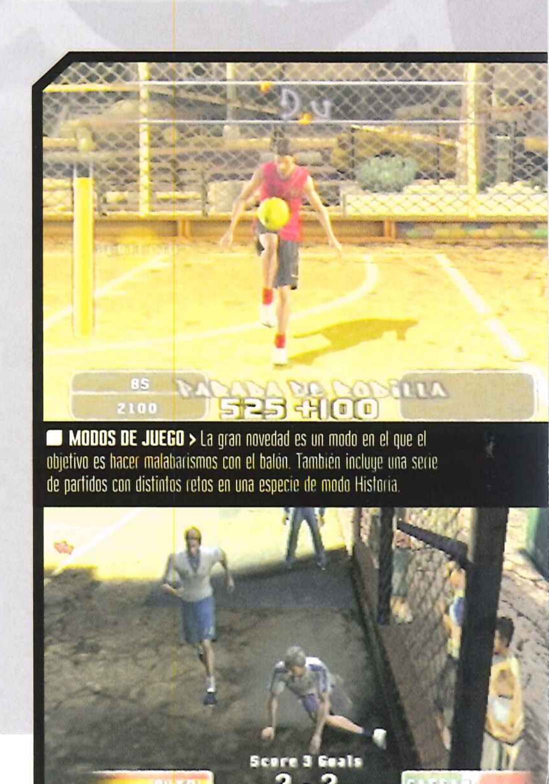
FIFA STREET 2

MÁS ESPECTÁCULO PARA EL FÚTBOL CALLEJERO DE ELECTRONIC ARTS

POR **CHIP & CE**



Con *NBA Street* **Electronic Arts** inició la denominada serie «BIG», un conjunto de títulos que buscan el lado más *arcade* de diferentes deportes. Tras el baloncesto, han sido el fútbol y el fútbol americano las disciplinas incorporadas a la citada serie en la que la espectacularidad constituye su principal aliciente. Tras el éxito de ventas de *FIFA Street*, la segunda versión sigue las líneas básicas del programa original. Así, los equipos están formados por tres jugadores más el portero, el terreno de juego tiene un tamaño reducido y las paredes que lo rodean impiden que el balón salga fuera del mismo. Estas circunstancias, unidas a la total impunidad a la hora de cometer todo tipo de faltas, hacen que el juego sólo se interrumpa después de lograr un gol, consiguiendo un ritmo frenético. A todo ello se le añade una concepción del juego en la que los aspectos *arcade* superan con creces las dosis de simulación. Prueba de ello es que los jugadores son capaces de realizar todo tipo de malabarismos, desde regates hasta remates, junto a las jugadas especiales o «trucos». Con respecto a estos últimos, se ha aumentado la variedad de opciones gracias a la combinación del *pad* analógico derecho con otros botones dentro del sistema «stick de habilidades». También se han introducido movimientos específicos para 25 jugadores con los que se logra una mayor individualización. Todas estas acciones, además de facilitar la consecución de situacio-



MODOS DE JUEGO > La gran novedad es un modo en el que el objetivo es hacer malabarismos con el balón. También incluye una serie de partidos con distintos retos en una especie de modo Historia.



■ **GAME BREAKER >** Una vez completado el indicador, a base de jugadas especiales, los segundos de ventaja se activan pasando por encima de una estrella que se ilumina en el centro del campo.

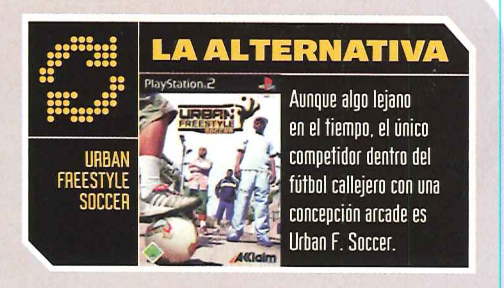


JUGADORES

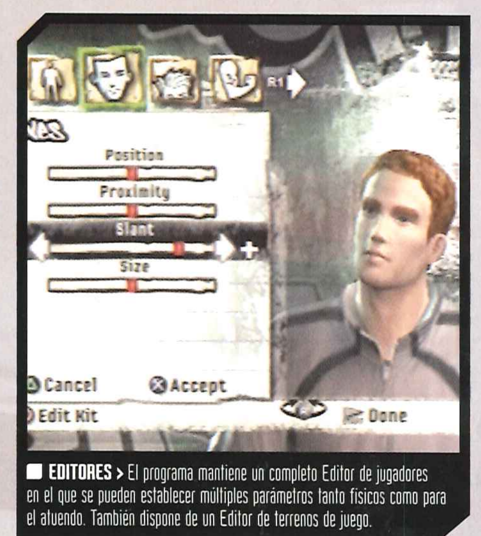
Aunque sólo participan tres jugadores y el portero, cada selección nacional cuenta con 14 componentes. La novedad en este apartado es la presencia de dieciséis leyendas entre las que no hay españoles, aunque sí jugadores que militaron en nuestro fútbol (como Hugo Sánchez, Krankl o Koeman).

LA ALTERNATIVA

URBAN FREESTYLE SOCCER



Aunque algo lejano en el tiempo, el único competidor dentro del fútbol callejero con una concepción arcade es Urban F. Soccer.



■ **EDITORES >** El programa mantiene un completo Editor de jugadores en el que se pueden establecer múltiples parámetros tanto físicos como para el atuendo. También dispone de un Editor de terrenos de juego.



nes de ventaja, permiten ir acumulando puntos en un medidor que, una vez lleno, da opción a unos segundos de superioridad. Las modificaciones en el sistema de control también afectan a los porteros, que en esta ocasión pueden controlarse por el usuario, permitiendo salir del área con el balón jugado. En el apartado gráfico hay que destacar los nuevos escenarios, con entornos urbanos y campestres, así como la plasticidad en los diferentes controles. Para ello se han realizado sesiones de *motion capture* con jugadores callejeros aunque en algunos casos se han exagerado las acciones con el fin de lograr una mayor espectacularidad. Sin embargo, la animación tiene algunos fallos, encontrándose bastante lejos de lo que nos tiene acostumbrados la versión clásica de *FIFA* dedicada a la simulación. Otra de las novedades es la inclusión de doce leyendas entre las que se hallan nombres como Pelé o Zico. Junto a ellos se mantienen los jugadores callejeros y 320 futbolistas reales pertenecientes a veinte selecciones nacionales. Entre las opciones, se conserva el modo Historia, en el que se modifica la estructura de competición aunque el objetivo final sigue consistiendo en ir superando partidos para mejorar el equipo y acceder a nuevos niveles. En esta modalidad los criterios para ganar un partido exigen cumplir una serie de retos que van desde lograr un determinado número de goles, hasta conseguir puntos por acciones especiales. Por otra parte, se ha añadido una nueva competición denominada Desafío de Habilidades, cuyo objetivo consiste en realizar todo tipo de maniobras con el balón.

FIFA STREET 2

3+





La espectacularidad en las acciones.
La rapidez general del juego.

La mala respuesta en algunas situaciones.
La escasez de modos de juego.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10







GRÁFICOS> Correctos, aunque los movimientos son algo bruscos y los planos utilizados no ofrecen demasiada espectacularidad.	8.3
SONIDO> La banda sonora ha sido incluida emulando diferentes emisoras de radio. Los ritmos se adaptan al escenario de los partidos.	8.5
JUGABILIDAD> El incremento de acciones no complica demasiado el control. Los movimientos posibles son totalmente asombrosos.	8.6
DURACIÓN> No hay muchos modos, aunque completar la modalidad Historia es bastante laborioso. Se añade un cuarto nivel de dificultad.	8.1

CONCLUSIÓN> Alentados por las ventas de la anterior versión, el programa insiste en los mismos elementos con pequeñas modificaciones. El juego está dirigido a un público muy específico. **8.5**





COMPAÑÍA: **TECMO**
DESARROLLADOR: **TECMO**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
GÉNERO:
SURVIVAL HORROR
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-INGLÉS
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **390 KB**
P.V.P. RECOMENDADO:
39,95€
www.taketwo.es





FANTASMAS > Las almas atormentadas te ayudarán a ir desvelando el misterio del juego.

LA ALTERNATIVA

SILENT HILL 4



Si lo que buscas es pasar miedo, nada mejor que zambullirte en la terrorífica cuarta entrega de esta saga de la factoría Konami.

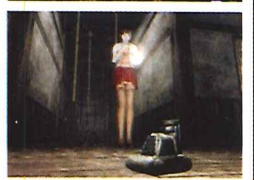


LA ATMÓSFERA > No sólo de fantasmas vive el miedo, la aterradora ambientación sonora también te producirá algún que otro escalofrío.

MI CÁMARA Y YO

Se ha perfeccionado el funcionamiento del único arma disponible, la cámara. Tiene nuevas funciones que se pueden mejorar obteniendo puntos al hacer instantáneas de las almas que encuentres.

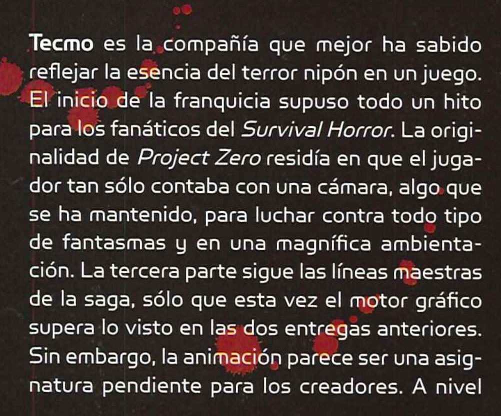




PROJECT ZERO 3 THE TORMENTED

TECMO NOS VUELVE A SORPRENDER CON SU CARACTERÍSTICO TERROR ORIENTAL

POR **R. DREAMER**



Tecmo es la compañía que mejor ha sabido reflejar la esencia del terror nipón en un juego. El inicio de la franquicia supuso todo un hito para los fanáticos del *Survival Horror*. La originalidad de *Project Zero* residía en que el jugador tan sólo contaba con una cámara, algo que se ha mantenido, para luchar contra todo tipo de fantasmas y en una magnífica ambientación. La tercera parte sigue las líneas maestras de la saga, sólo que esta vez el motor gráfico supera lo visto en las dos entregas anteriores. Sin embargo, la animación parece ser una asignatura pendiente para los creadores. A nivel de desarrollo las mejoras también son evidentes. *Project Zero 3* cuenta con tres personajes que irás manejando a lo largo de trece horas (sin contar el prólogo en blanco y negro y el epílogo) en que está estructurado el juego. La acción transcurre entre un mundo de pesadilla y el real, teniendo que realizar tareas específicas en cada uno para poder pasar al otro. El trío protagonista también tiene su razón de ser, cada uno es capaz de realizar acciones características, como por ejemplo, empujar objetos o saltar más. Los reflejos también van a resultar fundamentales, ya que los fantasmas han evolucionado y te lo van a poner muy difícil. De cualquier forma, lo mejor de *Project Zero 3: The Tormented* sigue siendo su capacidad para asustar, para crear tensión y dejarte siempre al borde de un infarto.

PROJECT ZERO 3: THE TORMENTED 18+


La increíble atmósfera de angustia y miedo que se respira en todos los escenarios en los que transcurre la aventura.

La animación de los protagonistas y el control continúan siendo un escollo para que el juego resulte fluido.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > El motor gráfico le sitúa por delante de sus antecesores, pero la animación de los personajes sigue siendo algo deficiente. **8.4**


SONIDO > Tecmo siempre ha cuidado la banda sonora de los Project Zero, con sonidos inquietantes y apuntes musicales a tiempo. **8.5**


JUGABILIDAD > La acción transcurre tras la cámara, pero el control traiciona en ocasiones. Los puzzles explotan fórmulas muy manidas. **7.4**


DURACIÓN > Finales alternativos, extras y todo tipo de posibilidades que invitan a jugar de nuevo. No está mal para ser una aventura. **8.0**

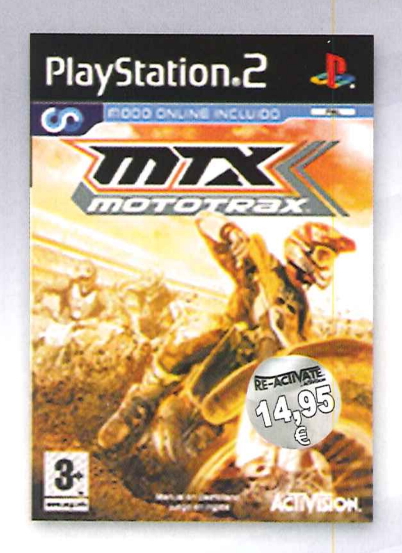
CONCLUSIÓN > Puede resultar algo «durillo» para los que se inicien en el Survival Horror, pero si te pica la curiosidad no podrás dejar de jugar al sentirte atrapado en sus redes.

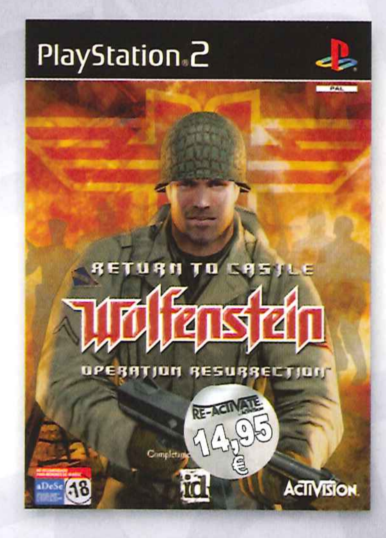


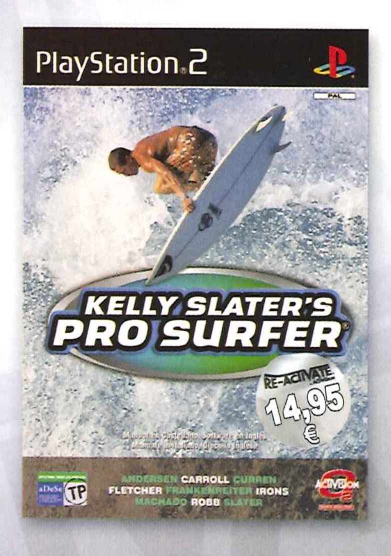
REACTIVAMOS RE-ACTIVATE by ACTIVISION

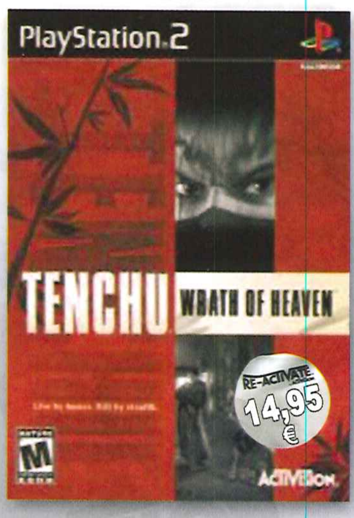
NUEVOS JUEGOS, NUEVOS PRECIOS







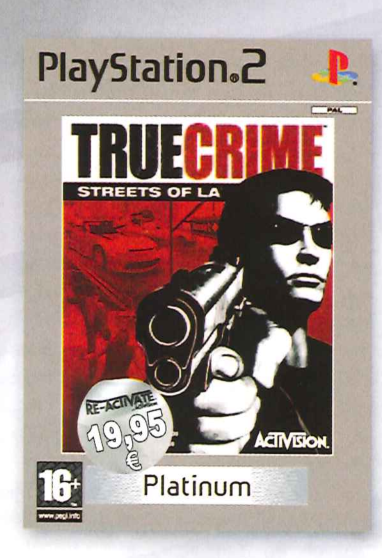


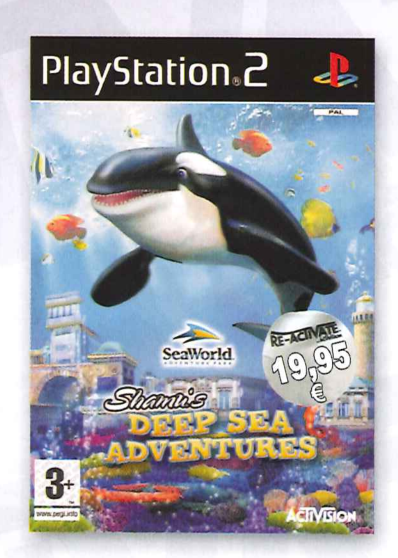


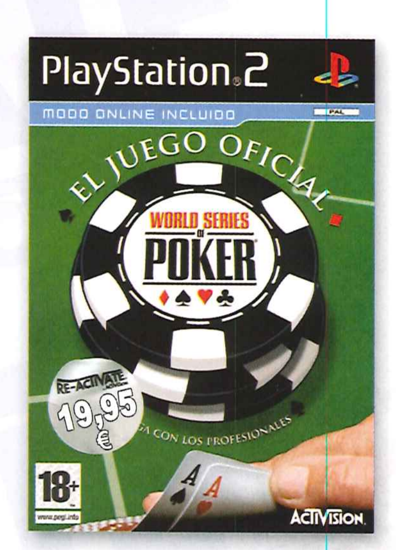


Y también disponibles:
Tony Hawks Pro Skater3, Anthology, Lemony Snicket, Pitfall. The lost Expedition, Tony Hawks Pro Skater 4, Spiderman Platinum

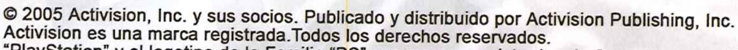




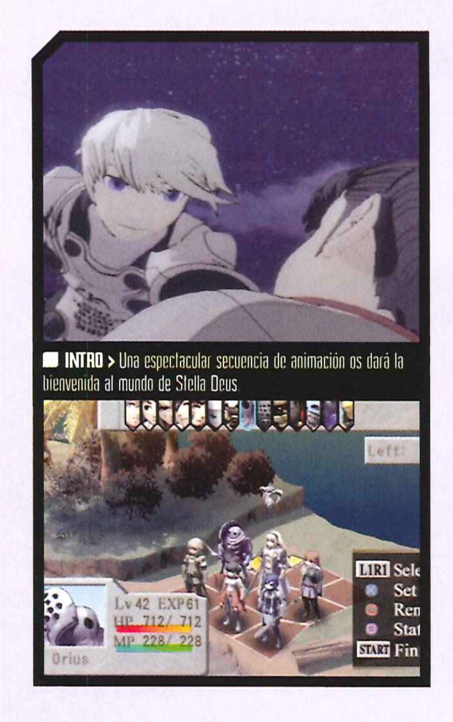




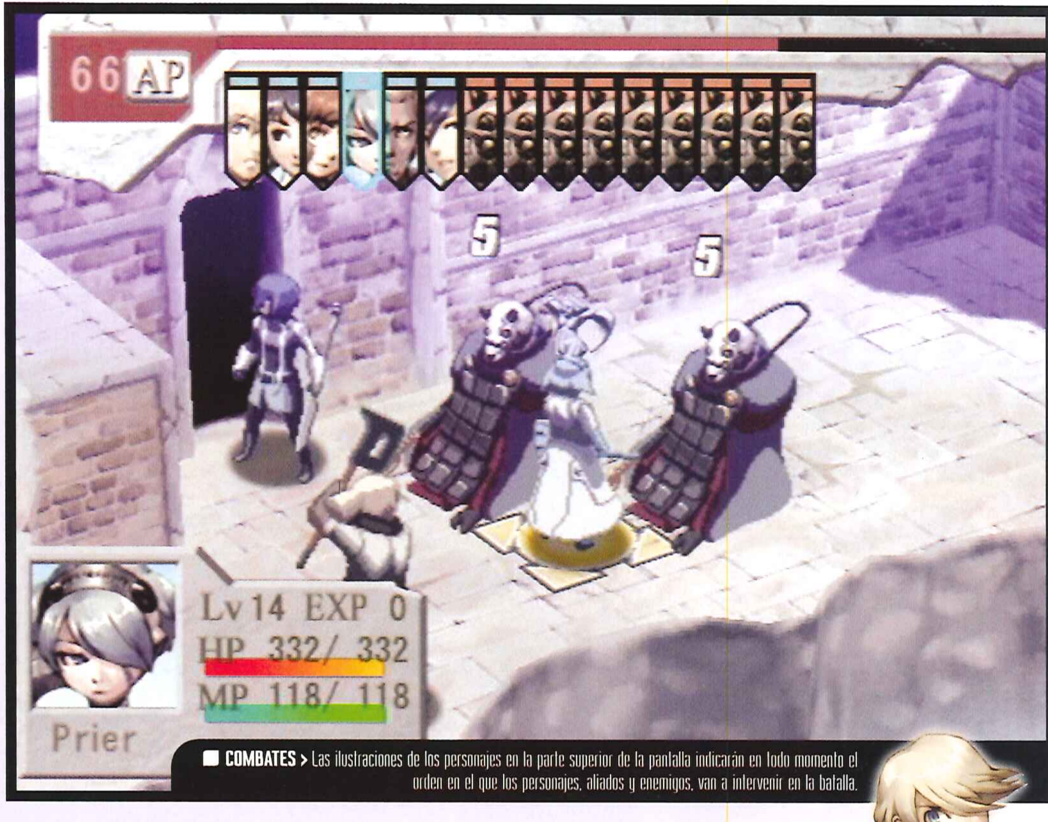
Y también disponibles:
X Men 2: La Venganza de Lobezno, Minority Report, X Men Next Dimension, El Espantatiburones, X Men Legends, Tony Hawk's Underground Platinum, Shrek 2 Platinum, Tony Hawk's Underground 2.







INTRO > Una espectacular secuencia de animación os dará la bienvenida al mundo de Stella Deus



COMBATES > Las ilustraciones de los personajes en la parte superior de la pantalla indicarán en todo momento el orden en el que los personajes, aliados y enemigos, van a intervenir en la batalla.

STELLA DEUS
THE GATE OF ETERNITY

LA MONA SE VISTE DE SEDA... Y LE SIENTA FENOMENAL



COMPAÑÍA: **DIGITAL BROS**
DESARROLLADOR: **ATLUS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG ESTRATÉGICO**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **76 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
www.atlus.com/stella_deus/

POR **LAST MONKEY** 

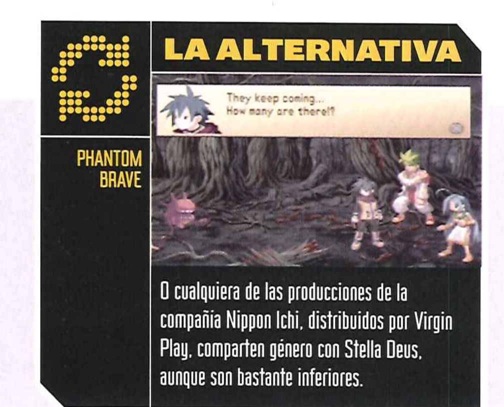
Aunque pueda parecer lo contrario, en los últimos dos años, el panorama español de los videojuegos ha sido visitado por unos cuantos títulos del género bautizado por los americanos como «SRPG» (*Strategy Role Playing Game*). La mayoría de ellos han llegado de la mano de **Virgin Play** en colaboración con **Koei**, y han sido programados por Nippon Ichi. Bajo su aspecto infantil, sin embargo, escondían un desarrollo sólo apto para los jugadores más experimentados, y su apartado técnico no estaba a la altura de lo que se espera para un juego de **PlayStation 2**. Harina de otro costal, afortunadamente, es este ***Stella Deus***. Aunque ha tardado bastante en aparecer, y finalmente lo ha hecho sin ser traducido al castellano (evidentemente, sus dos mayores fallos), por fin todos los que recordáis con cariño *Final Fantasy Tactics* podréis disfrutar de algo muy parecido. El gran acierto del juego es, posiblemente, lo accesible que resulta para todo tipo de público (siempre que guste de los RPG, claro). Desde la primera batalla comprenderás cómo poner a tus unidades en el escenario, cómo moverlas, atacar y realizar todo tipo de acciones. El flexible sistema de juego dota a cada uno de los personajes con 100 puntos al comienzo de cada turno. Según las necesidades, podrás emplearlos en moverte, atacar, usar un objeto, etc. Todas las veces que quieras, siempre que tengas puntos suficientes. Junto a los combates necesarios para avanzar en la historia, también existen multitud de ellos que tienen lugar en misiones secundarias, que te encargarán en los distintos pueblos que visites y en una serie de catacumbas de dificultad creciente. Todo esto será necesario para que tu grupo de personajes (que irá aumentando a medida que avance





■ **MAGIAS >** Cada uno de los personajes podrá ir aprendiendo diferentes poderes especiales. Vosotros mismos decidiréis cuáles de ellos equipar, ya que existe una cantidad limitada de los mismos que se pueden utilizar en una misma batalla. Las posibilidades de personalización son casi infinitas.

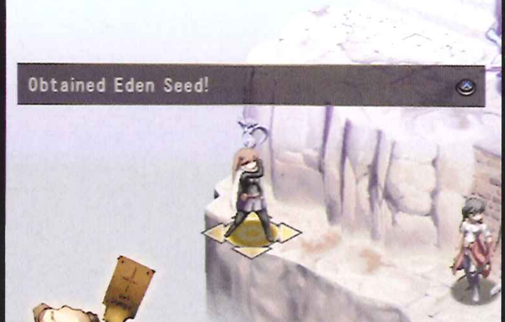
LA ALTERNATIVA



PHANTOM BRAVE

O cualquiera de las producciones de la compañía Nippon Ichi, distribuidos por Virgin Play, comparten género con Stella Deus, aunque son bastante inferiores.







■ **MEJORAR >** Llegados a cierto punto, los personajes podrán cambiar de clase, siempre que consigas un emblema apropiado.



■ **CATACUMBAS >** Entre misión y misión podrás acceder a unos niveles creados específicamente para ganar experiencia combatiendo aleatoriamente.

el juego, aunque cada batalla cuente con un número limitado de los mismos) vaya subiendo de nivel, adquiriendo nuevas habilidades y equipamiento y, en resumen, volviéndose más fuerte. Y si a la parte jugable no se le puede poner ninguna pega (salvo que la dificultad no esté todo lo bien ajustada que debería), pocas se pueden achacar también a la técnica. Evidentemente no es tan espectacular como la mayoría de los juegos del momento, pero este género nunca ha requerido de grandes alardes en este aspecto. Además, la combinación de gráficos en alta resolución, el genial diseño de los personajes y su gran banda sonora lo convierten en algo insólitamente atractivo. Una sorpresa de lo más agradable.



STELLA DEUS: THE GATE OF ETERNITY 12+



Lo comprensible que resulta desde el primer momento.
Puedes realizar las misiones secundarias cuando quieras.



No ha sido traducido al castellano.
Lo mucho que ha tardado en aparecer en nuestro país.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**

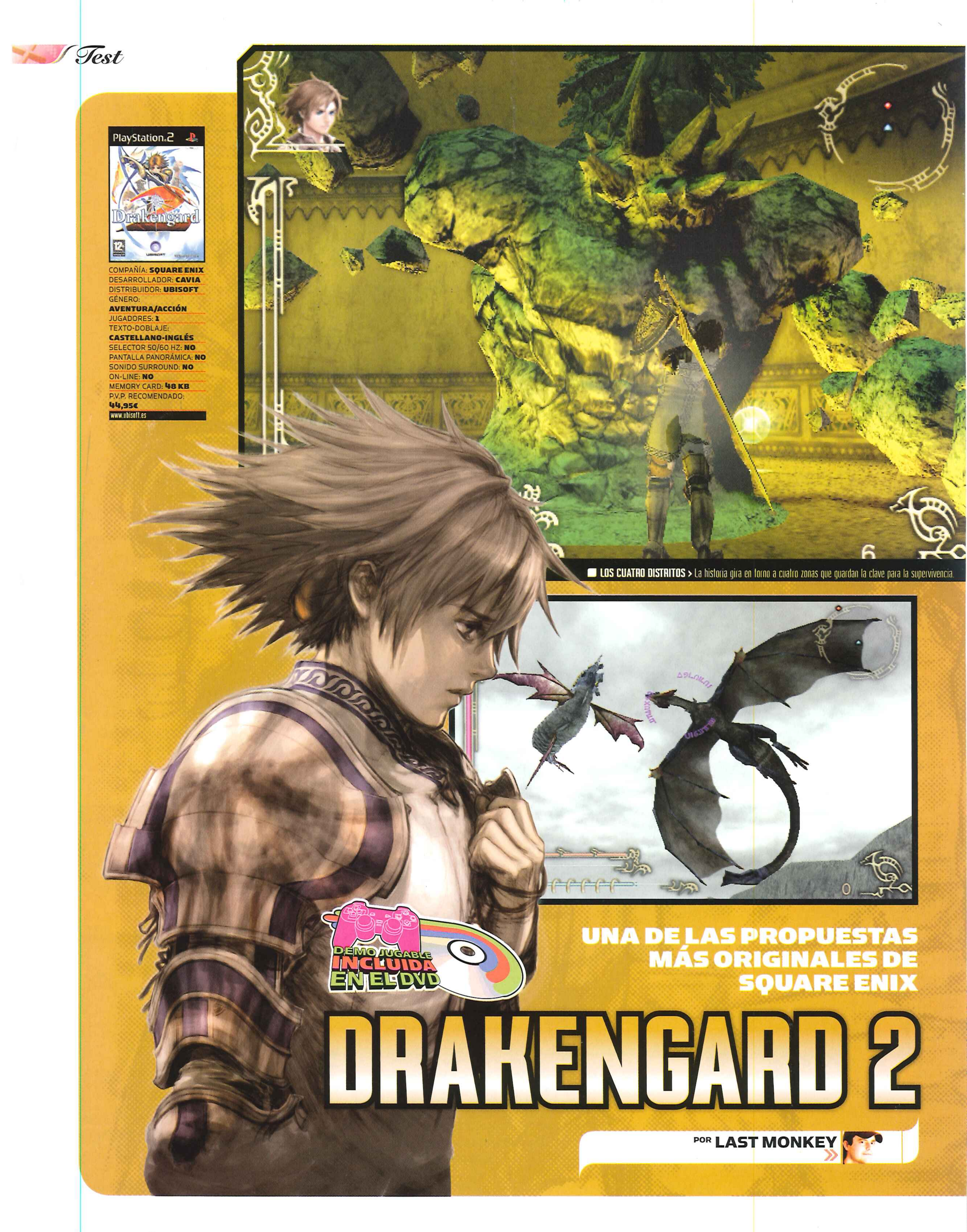




GRÁFICOS	Sin llegar a sorprender en ningún momento, ofrecen un diseño de personajes y escenarios muy cuidado.	8.0
SONIDO	La banda sonora está a la altura de producciones con mucho más nombre, al igual que ocurre con las voces en inglés.	8.4
JUGABILIDAD	Tanto los no iniciados como los más expertos encontrarán un juego a su medida. Las batallas son muy ágiles.	8.4
DURACIÓN	La historia principal del juego te llevará mchas horas, pero además existen infinidad de misiones alternativas.	8.7



CONCLUSIÓN Los que piensen que este tipo de juegos no pueden ser ni divertidos ni espectaculares, deberían echar un vistazo a la penúltima producción de Atlus. **8.4**



COMPAÑÍA: **SQUARE ENIX**
DESARROLLADOR: **CAVIA**
DISTRIBUIDOR: **UBISOFT**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **48 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
www.ubisoft.es

LOS CUATRO DISTRITOS > La historia gira en torno a cuatro zonas que guardan la clave para la supervivencia.

UNA DE LAS PROPUESTAS MÁS ORIGINALES DE SQUARE ENIX

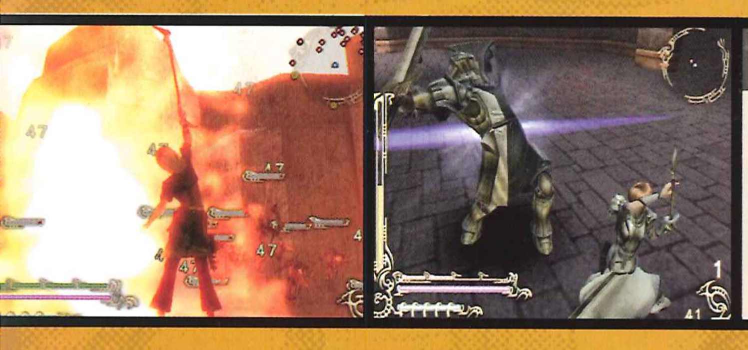
DRAKENGARD 2

POR **LAST MONKEY**



LA ALTERNATIVA

Aunque la segunda entrega es mucho mejor en todos los aspectos, la primera se encuentra ahora en las tiendas a un precio muy bajo.



COMPAÑEROS DE AVENTURAS

A lo largo de las fases a pie podrás controlar en cualquier momento a los guerreros que se hayan unido a tu causa. Cada uno cuenta con sus propias armas, aunque básicamente se manejan igual. Eso sí, sólo Nowe puede llamar al dragón.



ACELERA DRAGÓN > Vuestra montura alada podrá ejecutar una especie de «turbo» mientras se desplaza en el aire.



ENEMIGOS > Al comienzo serán bestias, pero pronto tendrás que vértelas con tus antiguos compañeros de ejército.



AIRE-TIERRA > En algunos momentos deberás emplear al dragón para acabar con las fuerzas enemigas que se hallan en el campo de batalla.



SECUENCIAS CG > Como en cualquier juego de Square Enix que se precie, la historia se relatará a través de bellos videos creados con gran detalle.



Tras una primera entrega que pasó sin pena ni gloria por el mercado español, llega ahora esta secuela programada por el mismo grupo (no se trata de la propia **Square Enix**) y de mano de un distribuidor diferente. Conocido como *Drag-on Dragoon* en su país de origen, su peculiar mecánica divide la aventura en dos partes muy diferenciadas. Por un lado las que disputes en tierra firme encarnando al protagonista o a alguno de sus aliados se desarrollan de una forma similar a lo visto en la saga *Dynasty Warriors*. Decenas de enemigos, mandobles y magias a mansalva y escenarios bastante grandes. Gracias a un nuevo sistema podrás cambiar de personaje de forma instantánea, y con ello el devenir de la fase.

Pero cuando el objetivo sea el cielo, te pondrás a lomos de un dragón y el estilo de juego cambiará hacia una especie de *Panzer Dragoon*, sólo que con mayor libertad. Se trata de las fases más espectaculares y probablemente las más divertidas gracias a su perfecto control y el sistema de fijación de blancos. A medio camino se hallan las secuencias en las que bombardearás a las fuerzas terrestres gracias a tu aliado alado. Aunque ninguna de estas mecánicas de juego llegue a profundizar como lo haría si se tratara de un título dedicado íntegramente a ello, en conjunto crean un desarrollo bastante jugable y entretenido, que en ningún momento sorprende, pero al menos se preocupa por ofrecer algo distinto. Además, los elementos *RPG* introducidos hacen que realmente te intereses por la evolución de los personajes. Estos, y la historia, son bastante diferentes a lo que estamos acostumbrados a ver, aunque sin llegar a los niveles de cinismo y perversión de la primera entrega. Notable es también todo lo referente al apartado técnico, cumple sin deslumbrar.



DRAKENGARD 2

12+

Dos formas de jugar muy diferentes entre sí.
Ha mejorado mucho con respecto a la primera entrega.

Sigue sin acabar de rematar la parte jugable.
La historia del primero era más... oscura.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > El motor gráfico coloca muchos elementos en pantalla de forma fluida, aunque los escenarios son bastante sosos.	7.9
SONIDO > La banda sonora épico-medieval no se te quedará grabada en el tímpano, y las voces siguen en su idioma original.	7.6
JUGABILIDAD > Acostumbrarte al control de las diferentes fases es muy sencillo, y la variedad está garantizada.	8.4
DURACIÓN > No te llevará más de quince horas finalizar el juego, pero después podrás disfrutar de nuevos modos.	8.3

CONCLUSIÓN > Si lo comparamos con otros juegos de la legendaria compañía palidece sin remedio, pero como aventura de acción (y a buen precio) es bastante recomendable. **8.3**



TRADUCCIÓN > Devil Kings cuenta con voces en inglés pero está subtitulado en nuestro idioma.



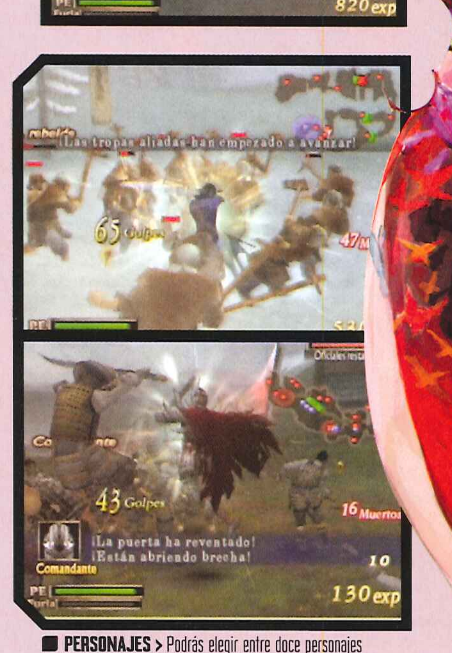
Aunque supere a su maestro, Devil Kings no deja de ser un discípulo de los títulos de la saga Dynasty Warriors.



COMPAÑÍA: **CAPCOM**
DESARROLLADOR: **CAPCOM PRODUCTION STUDIO 4**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **BEAT'EM UP**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **366 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **49,95€**
www.capcom.com/dkings/



SECUENCIAS > Al comienzo de cada fase conocerás un poco de la historia de cada personaje gracias a trabajadas secuencias de animación.



PERSONAJES > Podrás elegir entre doce personajes cada uno con su propio estilo y habilidades.

DEVIL KINGS

POR **SUPERNENA**



O COMO UNA COPIA PUEDE SUPERAR AL ORIGINAL

Puede que *Dynasty Warriors* no sea una de las sagas mejor consideradas por la crítica pero el éxito de ventas que consigue en Japón cada una de sus múltiples entregas evidencia que algo tiene su mecánica que «engancha». Los siempre avispados chicos de **Capcom** se han dado cuenta de ello y han decidido materializar en ***Devil Kings*** su particular interpretación del género. Así, en este título tendrás que hacer frente a interminables hordas de enemigos como las que encuentras en cualquier *Dynasty Warriors* pero sin el halo de solemnidad histórica que envuelve a la franquicia de **Koei**. Y que conste que no decimos esto como algo negativo, sino que la anacronía fantástica de los elementos de ***Devil Kings*** resulta mucho más interesante que el encorsetamiento espacio-temporal de la China feudal de *Dynasty Warriors*. Además, la propuesta de **Capcom** ofrece muchos mejores resultados en el plano técnico con espectaculares animaciones y un motor gráfico que, aunque presenta algo de niebla, no se amilana por muchos enemigos que aparezcan en pantalla. En definitiva, una experiencia de juego perfecta para los que disfrutan con las batallas masivas, pero no conseguirá atraparte sobre todo si eres de los que se aburren de acumular muertos y experiencia.

DEVIL KINGS



12+

 El motor gráfico mantiene la fluidez en todo momento. Los personajes y su estiloso diseño.

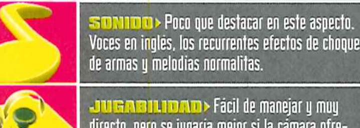
 Los textos en pantalla reducen demasiado la visibilidad. Si no te gusta este tipo de juego, te aburrirás en poco tiempo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



	GRÁFICOS > Presenta algo de niebla pero también buenas animaciones y hermosas secuencias antes de cada fase.	8.2
	SONIDO > Poco que destacar en este aspecto. Voces en inglés, los recurrentes efectos de choque de armas y melodías normalitas.	7.6
	JUGABILIDAD > Fácil de manejar y muy directo, pero se jugaría mejor si la cámara ofreciera una mayor perspectiva.	7.9
	DURACIÓN > Tres niveles de dificultad y seis personajes desbloqueables elevan la vida de este juego a niveles más que aceptables.	7.8







CONCLUSIÓN > No es una obra maestra pero sí una excelente opción para los amantes del estilo de juego Dynasty Warriors a los que no les importe cambiar rigor histórico por diversión. **7.9**







COMPAÑÍA: **SOFTMAX/BANPRESTO**
DESARROLLADOR: **SOFTMAX/BANPRESTO**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **RPG**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **79 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
www.atlus.com/magna-carta



PERSONAJES > Todos los miembros de la alianza Tears Of Blood son huérfanos ávidos de venganza.





LA ALTERNATIVA



FINAL FANTASY X

Por méritos propios, FFX es uno de los mejores títulos para PS2 y una excelente elección para los amantes de los RPG. Un clásico atemporal.



ESCENARIOS > El mágico mundo de Efferia encierra amplios escenarios de evocadora belleza. Sin duda, uno de los aspectos más cuidados del juego.

MAGNA CARTA
TEARS OF BLOOD

LA POTENCIA SIN CONTROL NO SIRVE DE NADA

POR **GRADIUS**



Así podríamos definir esta propuesta de la compañía coreana **Softmax** en su intención por forjar un título a la altura de las grandes producciones de **Square Enix**. Con un prestigioso *staff* a sus espaldas (el ilustrador Hyung-Tae Kim y el compositor Sung-Woon Jang se han encargado de las labores de ilustración y composición musical respectivamente), los resultados dejan un gran sabor agridulce debido a su particular jugabilidad, innovadora pero a la vez inaccesible y frustrante por la mecánica y desarrollo de los combates (deberás ir alternando entre combinaciones de botones al más puro estilo *Dance Dance Revolution*). Este apartado contrasta tanto con el apartado técnico como el argumental, ambos de admirable factura. Con un *engine* 3D que por momentos se acerca al antológico *Final Fantasy X* y una historia repleta de carismáticos personajes, ***Magna Carta*** puede ser una elección que, cuanto menos, no dejará indiferente a ningún usuario.



MADE IN KOREA





Magna Carta (*Crimson Stigmata* en Corea y Japón) es uno de los pocos juegos que han trascendido de tan lejanas tierras de oriente. Las ilustraciones y banda sonora de Hyung-Tae Kim y Sung-Woon Jang son dignas de especial mención. Una pena que el resto de apartados no estén a la altura.

MAGNA CARTA: TEARS OF BLOOD 12+

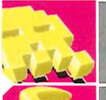
+ El apartado técnico. Una constante muestra de excelentes diseños y sonido orquestado para sumergirte en la acción.

– La mecánica de los combates es frustrante e inaccesible. El desarrollo de la historia es demasiado lineal.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > El motor gráfico es, sin duda, el elemento más cuidado del juego. A destacar los espectaculares diseños de Hyung-Tae Kim. **8.1**



SONIDO > La canción que acompaña a la intro poco tiene que ver con los destacables cortes que tendrán lugar a lo largo del juego. **8.0**



JUGABILIDAD > Falla por su pretenciosa innovación, echando por tierra un resultado final que hubiera rozado el notable alto. Una pena. **6.8**



DURACIÓN > Quienes puedan adaptarse al peculiar desarrollo del juego se encontrarán con más de 30 horas para disfrutar. Demasiado lineal. **7.4**

CONCLUSIÓN > Los coreanos Softmax han arriesgado demasiado con un título que falla en lo más importante. Visualmente atractivo pero terriblemente injugable. **7.2**

¿PUEDE VOLAR TU MEJOR AMIGO?



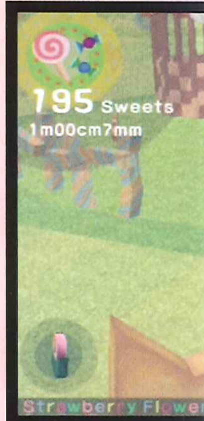
Cartoon Network está disponible en:
Digital+, Ono, Auna, Telecable, Imagenio y R.





■ ¡RODANDO! > La mecánica es tan simple como adictiva, haz rodar tu katamari para arrastrar objetos, personas, animales y, progresivamente, hasta ciudades enteras.







WE ♥ KATAMARI

UNA PIEDRA EN EL CAMINO ME ENSEÑÓ QUE MI DESTINO...

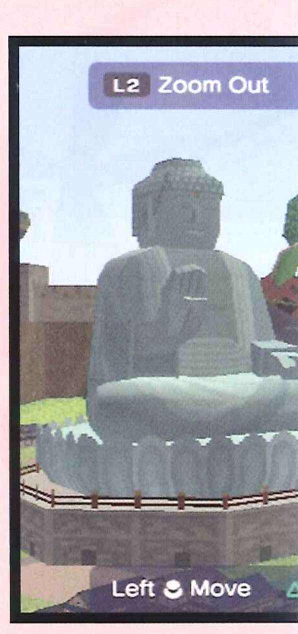


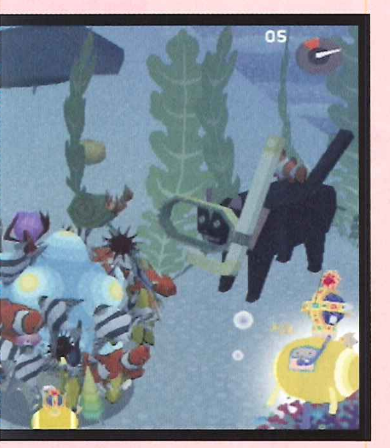
POR SUPERNENA



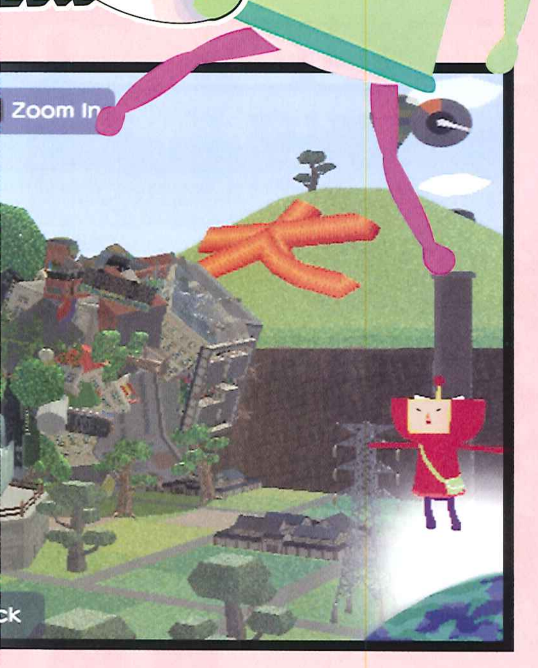
COMPAÑÍA: **NAMCO**
DESARROLLADOR: **NAMCO**
DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **87 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
http://katamari.namco.com/

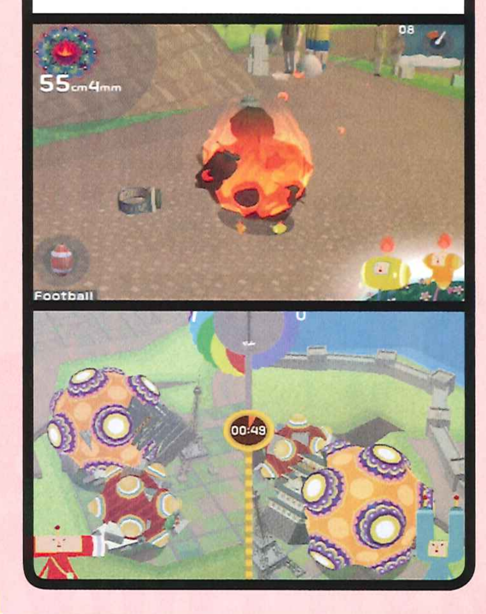
¿Alguna vez te ha impresionado tanto un juego como para querer compartir tu fascinación con todo el mundo? Pues eso es exactamente lo que me ocurrió a mí con el primer *Katamari*. Tan sólo su delirante estética y una banda sonora que rayaba en la genialidad bastaban para darse cuenta de que no era un juego como los demás. Pero lo que lo convertía en una auténtica joya era la conjunción perfecta de estos elementos con un argumento y una mecánica que eran cualquier cosa menos convencionales. Así, la historia comenzaba una mañana de resaca del Rey del Cosmos Todo en la que descubría que en su último arrebato etílico había arrasado con el firmamento entero. Como la «repoblación» de estrellas no es una tarea digna de un monarca, la misión acababa recayendo sobre el pequeño Príncipe, un personaje de diseño minimalista y cabeza cilíndrica que bajaba a la Tierra con el fin de adherir el mayor número posible de objetos a su *katamari* para después convertirlos en cuerpos celestes. Lamentablemente, y pese a haberse convertido en un auténtico título de culto tanto en Japón como en tierras yanquis, *Katamari Damacy* nunca llegó a editarse en territorio PAL. Su secuela ha corrido mejor suerte y, aunque no nos tengan muy acostumbrados a este tipo de apuestas, hay que agradecer a **Electronic Arts** no sólo que este juego llegue a nuestro país sino que además











COSAS DE DOS

La primera entrega del juego ya permitía enfrentarte a pantalla partida. En ***We Love Katamari*** no sólo se ha incluido esta posibilidad sino también la de jugar una partida a dobles en Modo Cooperativo. Requiere un poco de sincronización con el otro jugador ya que cada uno empujará un lado del *katamari*.



EXTRAVAGANCIA > El Rey del Cosmos Todo es uno de los personajes más estrafalarios y divertidos que puedes encontrar en un videojuego.

lo haga con una excelente traducción al castellano que respeta todo el humor del original. Aunque parecía difícil, el argumento esta vez se supera en cuanto a surrealismo. Lo que tendrás que hacer ahora es contentar a los *fans* de la saga (en los que se halla hasta un perro) demostrándoles lo que eres capaz de hacer con un *katamari*. El control es idéntico al de la primera entrega y, aunque los primeros minutos te cueste un poco adaptarte al uso de los dos *joysticks* enseguida estarás rodando como si lo hubieras hecho toda la vida. Además del Príncipe, en esta edición manejarás también a sus primos (a cada cual más pintoresco) y tendrás la posibilidad de jugar a dobles de forma cooperativa. En cualquier caso, es imposible resumir toda la magia de este título en unas pocas líneas así que este mes más que nunca te invitamos a que pruebes la *demo* incluida con la revista y te unas al grito unánime: ¡Nosotros amamos *Katamari Damacy*!



LA ALTERNATIVA

SUPER MONKEY BALL DELUXE

Aunque resulta difícil encontrar un título comparable en territorio PAL, Super Monkey Ball Deluxe parece el título al que más se asemeja.



EL KATAMARI > El verdadero protagonista es el katamari, una esfera con pequeñas protuberancias y extraordinarias propiedades adhesivas.



WE LOVE KATAMARI 3+



Un experiencia de juego de lo más original. Que el título llegue traducido al castellano.



No poder compararlo con la primera entrega. Su estética naif espantará a más de uno.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — **VALORES SOBRE 10**



GRÁFICOS > Estética ultracolorista. No presenta ningún alarde técnico pero tampoco le hace falta. **8.6**



SONIDO > Aunque la banda sonora no alcance el nivel de obra maestra de la primera entrega no deja de ser una maravilla. **9.3**



JUGABILIDAD > La primera partida te costará un poco pero enseguida te harás con el manejo de los dos joysticks. **8.9**

DURACIÓN > La posibilidad de superarse por tiempo o por tamaño, modo multijugador y posee más niveles que en la primera entrega. **8.6**

CONCLUSIÓN > No te dejes engañar por su aspecto, We Love Katamari es un juego lo bastante sencillo como para atraer a un novato y lo suficientemente adictivo para enganchar al más jugón.


8.9



COMPAÑÍA: **SONY C.E.**
DESARROLLADOR: **CLIMAX STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **DEPORTIVO**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLES**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **90 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**
www.proein.com



ATV > A pesar de su engañosa pesadez las ATV tienen una movilidad y capacidad de salto sorprendentes.



LA ALTERNATIVA

MX UNLEASHED

No encontrarás muchas diferencias en PS2 entre las ATV y el motocross. Si prefieres este último MX Unleashed es de lo mejorcito.





OBJETIVOS > Hay competiciones por objetivos, en las que tendrás que capturar ítems guiándote con la brújula del margen inferior izquierdo de la pantalla.

ATV OFFROAD FURY 3

UNOS VEHÍCULOS DIFERENTES...



POR **MOLOKAI**

Con las carreras de *quads* puedes dejar de lado las estrictas y en ocasiones opresivas pistas de asfalto para dedicarte a competir con plena libertad por la gran variedad de terrenos que ***ATV OF3*** tiene preparados. Atravesarás nieve, hielo, barro, hierba o arena adaptando tu pilotaje a las condiciones de cada superficie en multitud de carreras y campeonatos. No es difícil dominar la técnica de conducción, pero aún así posee un Tutorial que aclara los conceptos más básicos. El control no es demasiado realista pero está claro que tampoco lo pretende. Y es más, el programa opta por no penalizar en exceso los errores y dar más posibilidades de triunfo hasta el final. Para ello deberás realizar la precarga en las rampas para ganar suficiente impulso y no olvidarte de utilizar el *powerslide* en los giros. La mayoría de las veces son las últimas curvas las que deciden el puesto final, así que es importante memorizarlas en lo posible. Aunque las opciones y elementos para desbloquear son abundantes el máximo partido del juego se obtiene desafiando a los amigos en partidas multijugador.





TIENDA > Compra tu ATV, equipación, piezas, vídeos e incluso minijuegos.

VUELO SIN MOTOR

Llegó el momento de demostrar tu verdadera pericia y creatividad. Durante las carreras o en la modalidad de Estilo Libre se pueden realizar con facilidad acrobacias, enlazándolas para multiplicar los puntos a conseguir.







ATV OFFROAD FURY 3 — 3+

Tiene mayor número de circuitos y opciones de juego que la mayoría de títulos de motocross a un precio muy interesante.

Si ya tienes la entrega anterior no esperes muchas novedades significativas que apoyen su adquisición.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > El conjunto es bastante modesto y lo que más destaca son los dinámicos movimientos del piloto sobre su ATV.	8.0
SONIDO > Es de esos juegos en los que merece la pena subir el volumen de la banda sonora, por su calidad... y por lo discreto de los efectos.	8.3
JUGABILIDAD > Velocidad de vértigo, saltos descomunales y acrobacias inverosímiles. Y todo con un control francamente asequible.	8.6
DURACIÓN > Las competiciones enduro y los minijuegos amplían sus posibilidades, lo mismo que el Editor de waypoints. Muchos campeonatos.	8.6

CONCLUSIÓN > Esta tercera entrega sigue siendo muy entretenida, sobre todo para disfrutarla en el modo multijugador, pero por momentos nos parece estar ante el mismo juego de años atrás.



8.4

LLEGA LA ASESINA MÁS MORTAL



Pack de **3 DVDs** con más de **tres horas** de contenido inédito



- La serie de animación original que ha dado lugar a la película protagonizada por Charlize Theron, en un magnífico pack con 3 increíbles DVDs.
- Colección con la Versión del Director, con todos los episodios remasterizados digitalmente y con sonido 5.1 Surround.
- Los Extras incluyen el episodio piloto original, comentarios del Director, 2 reportajes, los cortos de MTV's Liquid Televisión y mucho más.









COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO- INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **479 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.konami.com/gs/officialsites/castlevania/



ARMAS > No hay látigo en esta entrega, pero podrás manejar una gran cantidad de espadas, lanzas, hachas e incluso pelear con los puños.



CASTLEVANIA
CURSE OF DARKNESS

LA SAGA VAMPÍRICA EVOLUCIONA, AUNQUE NO AL GUSTO DE TODOS

POR **LAST MONKEY**

Como auténtico fan del género RPG que soy, y en menor medida de la saga *Castlevania* (que para mí empezó con *Symphony Of The Night*), he de confesar que esta segunda aparición en **PlayStation 2** me ha gustado, y mucho. Lo que no quiere decir que vaya a ser el capítulo que devuelva a la saga al Olimpo de los juegos, y mucho menos si esperas encontrarte algo parecido al gran clásico de **PSone** trasladado a las tres dimensiones. En su lugar, los programadores han optado por un desarrollo bastante convencional, pero no menos efectivo. Diferentes escenarios creados en tres dimensiones pero con un uso casi anecdótico de las mismas, ya que las alturas no existen y el camino a seguir es muy lineal. Así pues, tu cometido será acabar con los enemigos que irán apareciendo hasta alcanzar la siguiente sala y vuelta a empezar. Al menos ahora contarás con infinidad de opciones en lo referente al equipamiento de armas y armaduras, incluso podrás crearlas tú mismo. Ganar niveles de experiencia y, en resumen, el fuerte contenido de elementos RPG es lo que hace de esta entrega muy superior a *Lament Of Innocence*, por no hablar de que la dura-



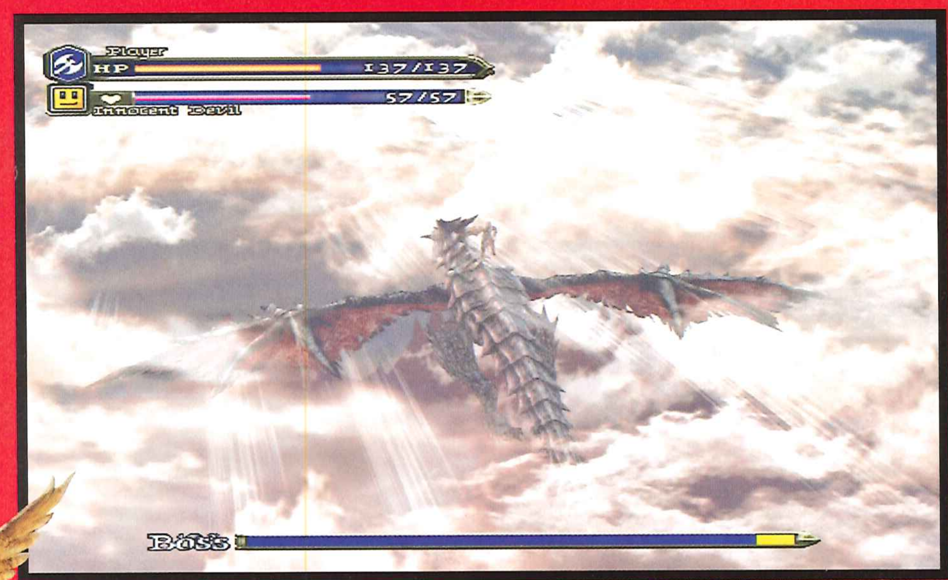

DEMONIOS INOCENTES > Invoca a estos seres y te ayudarán en lo que puedan, cada uno en su estilo



LA ALTERNATIVA

DEVIL MAY CRY 3: D.A.

La saga de Capcom es, para muchos, la que realmente ha recogido el testigo del espíritu de Castlevania en la generación actual.



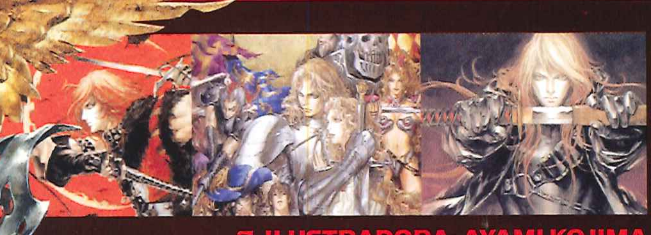
ENEMIGOS FINALES > Al acabar cada una de las fases del juego tendrá lugar un no muy complicado enfrentamiento contra el jefe de turno



EL MENÚ > Desde aquí podrás gestionar todo lo referente al equipamiento y evolución del personaje y sus «ayudantes».



PODER FEMENINO EN CASTLEVANIA

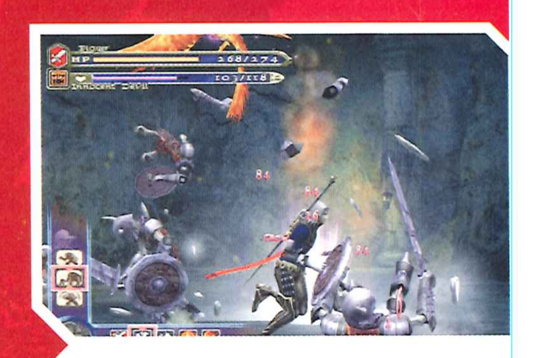


ILUSTRADORA: AYAMI KOJIMA




COMPOSITORA: MICHIRU YAMANE

El productor de la saga, Koji Igarashi, aparte de aparecer látigo en mano durante el pasado E3, ha sabido rodearse de un par de féminas cuyo trabajo ha resultado imprescindible para que la saga *Castlevania* goze de la personalidad que hoy tiene. Por un lado la ilustradora, encargada del diseño de los personajes cuyo estilo gótico-barroco es sin duda uno de los puntos fuertes del juego; y por otro, la compositora de la banda sonora, que ya había trabajado en el gran clásico *Symphony Of The Night* y en el fallido y vetusto *The New Generation*.





HISTORIA > Gira en torno a la venganza de un ex-general de Drácula por la muerte de su amada a manos del conde.

ción es mucho mayor. Pero sin duda uno de los grandes aciertos es la aparición de los «Demonios Inocentes», una especie de *Pokémon* a lo bestia que te acompañarán ofreciéndote su ayuda tanto para acabar con los enemigos como para acceder a secciones de otra forma inalcanzables. De este modo, y aunque en lo que respecta a niveles técnicos no pase de correcto, el juego que nos ocupa es una opción muy recomendable para todos los públicos. No goza de un gran carisma, ni la historia que se narra es demasiado interesante, pero te proporcionará una aventura sólida, bien construida y con una jugabilidad calculada para no aburrir nunca.

CASTLEVANIA: CURSE OF DARKNESS 12+


El desarrollo cuenta con muchas posibilidades. Los elementos RPG son la mar de atractivos.


Carece del carisma que se le exige a la saga. Técnicamente no deslumbrará a nadie.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > El diseño del personaje es lo mejor del juego. Los escenarios son bastante sosos y además la niebla campa a sus anchas. **7.4**

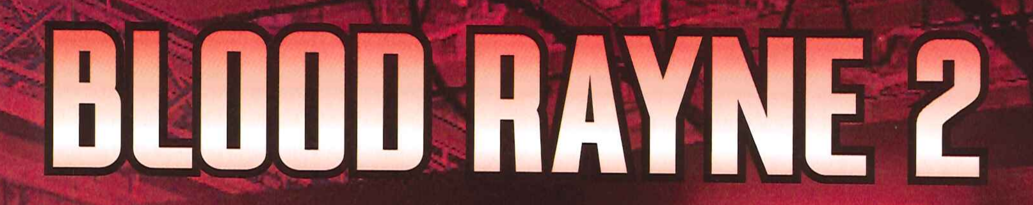

SONIDO > La banda sonora goza de una gran calidad, pero los temas son demasiado cortos y no están en la línea de la saga. **8.5**


JUGABILIDAD > Todas y cada una de las posibilidades del juego son útiles y se encuentran bien implementadas. El control, bastante decente. **8.6**

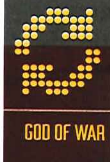

DURACIÓN > Te encontrarás ante uno de los juegos más largos de la saga, aunque la dificultad es bastante baja durante casi todo el juego. **8.7**

CONCLUSIÓN > Konami ha mejorado todos y cada uno de los apartados de la anterior entrega, aunque sigue sin encontrarse a la altura de otros títulos con menos nombre.



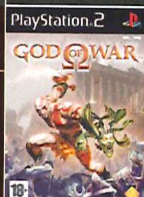


BLOOD RAYNE 2



LA ALTERNATIVA

GOD OF WAR



El juego de Sony C.E. es igual de bestia que la aventura de la vampiresa, pero su calidad está muy por encima en todos sus apartados.

VUELVE LA VAMPIRESA MÁS SEXY, ESTA VEZ SIN LOS MUCHACHOS DE HITLER

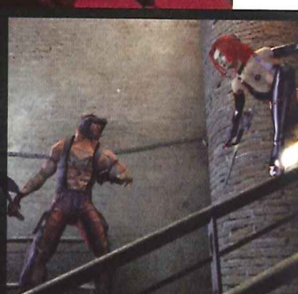


LA FATALIDAD > Rematando a los enemigos conseguirás vida y energía.

ACRÓBATA CON ESCOTE

Desde su primera aventura, Rayne ha tenido tiempo de aprender nuevos movimientos acrobáticos, como balancearse y saltar de un poste a otro, deslizarse por una barandilla o, entre otros, agarrarse y trepar por tuberías.







BIEN EQUIPADA > La protagonista, además de con su propio cuerpo, cuenta con dos cuchillas, una cadena con gancho y unas pistolas para acabar con sus enemigos.



¡A COMER! > Las instituciones sanitarias vampíricas recomiendan sorber al menos dos yugulares por día.



COMPAÑÍA: **MAJESCO**
DESARROLLADOR: **TERMINAL REALITY**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **AVENTURA/ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **SÍ**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **107 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **44,95€**
www.bloodrayne2.com

POR **LAST MONKEY**

El sexo y la violencia son dos de los recursos más usados para vender cualquier producto, y este título los emplea como sus bases para intentar que un juego que no pasa de correcto atraiga al gran público. Setenta años después de su primera aventura Rayne regresa con más acción, más sangre y un argumento casi idéntico al de las entregas de *Blade*. Los defectos siguen siendo los mismos, eso sí. Lo que al principio parece muy divertido (acabar con decenas de enemigos de la forma más cruenta posible, empleando la gran variedad de armas con las que cuenta la protagonista) se torna pronto bastante repetitivo. Al menos en este segundo capítulo se han incluido más elementos de plataformas.

BLOODRAYNE 2 — 18+



El carisma y la lengua viperina de la protagonista.
La violencia es tan ridícula que acaba siendo divertida.

El control presenta importantes carencias.
El desarrollo se vuelve bastante monótono con el tiempo.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation.2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Son muy superiores a los de la primera entrega, con una Rayne imponente. Sin embargo, todo lo demás no pasa de correcto. **7.2**

SONIDO > La banda sonora cuenta con una presencia casi testimonial. Al menos las expresiones de Rayne son graciosas. **7.1**



JUGABILIDAD > Todos los movimientos de Rayne son ejecutados con facilidad, pero la cámara suele posicionarse bastante mal. **7.5**



DURACIÓN > Su duración se encuentra en la media de este tipo de juegos. Cuando lo acabes, no volverás a tocarlo. **7.5**

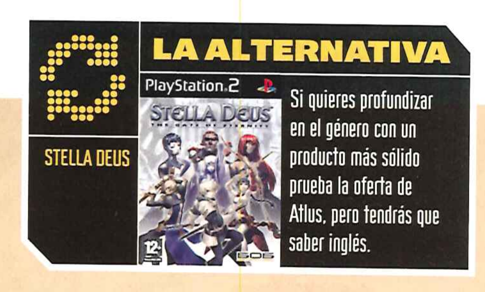
CONCLUSIÓN > La fuerza de su protagonista (que incluso ha inspirado una película) y la violencia extrema son los mayores reclamos de una aventura no muy inspirada. **7.4**


WORMS™
OPEN WARFARE
Worms™
Descárgate Worms entrando en el Menú:
Vodafone Live! → Juegos → Exclusivos
o envía JUE WORMS al 521
vodafone
LLEVA LA BATALLA A LAS CALLES
¡ES TEMPORADA DE CAZA DE WORMS EN TODAS PARTES!
THQ
NINTENDO DS
TEAM17
PSP
PlayStation Portable
WORMS
OPEN WARFARE
THQ



ESTRATEGIA > Los más de 25 escenarios de batalla del juego pondrán a prueba tus dotes de estratega y manejo de tropas sobre variados entornos 3D.

LA ALTERNATIVA



Si quieres profundizar en el género con un producto más sólido prueba la oferta de Atlus, pero tendrás que saber inglés.





COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **RPG ESTRATÉGICO**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SI**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **408 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
es.gs.konami-europe.com

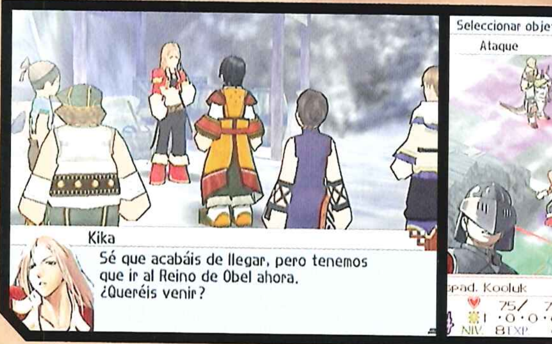
SUIKODEN TACTICS

RAPSODIA RPG MADE IN KONAMI

POR **THE ELF**

Como si de una rapsodia lúdica se tratase, por aquello de mezclar elementos de otras entregas de *Suikoden* y el desarrollo de los *Vandal Hearts*, **Konami** fusiona sus dos clásicos *RPG*. El resultado es algo simple y básico, no exento de ciertos toques de calidad de la factoría japonesa, como si se tratase de un juego menor dentro de la legendaria saga. El apellido *Tactics* presenta ante nosotros una serie de escenarios vectoriales, de esos que puedes rotar a tu antojo y gestionados por una omnipresente rejilla, en los que podrás colocar a tus tropas y enfrentarte al correspondiente grupo de enemigos. Sin olvidarte de visitar estáticas ciudades sin vida aparente y presenciar reveladoras conversaciones entre los cinco protagonistas y otros personajes secundarios (podrás reclutar hasta 80) que darán forma a una historia que deja huella en sus inicios. Este podría ser el resumen de ***Suikoden Tactics***, al que habría que añadir una sugerente banda sonora plena de bellas melodías, un par de atractivos detalles en las batallas (atributos de superficie y ataques cooperativos), un bonito mapa de las Naciones Insulares y extras como Gremio de Misión y Ruinas Obel. El nuevo *Battle RPG* de **Konami** es un juego de contrastes, accesible, corto, divertido, excesivamente clásico y poco sorprendente a nivel gráfico.







DIÁLOGOS > Recrean los momentos claves de la historia junto a los combates y la visita a las ciudades y poblados.

EL MAPA

Desde el mapa principal tendrás acceso a las ciudades, los campos de batalla y la caravana, donde gestionarás a tu grupo de aventureros.





SUIKODEN TACTICS

12+


La magia de la serie todavía permanece presente. Está traducido al castellano y goza de una buena banda sonora.


Demasiado básico, previsible en su guión y corto en su desarrollo. Transmite la sensación de ser un capítulo menor.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS > El motor 3D de las batallas y el mapa principal es lo más destacable. Personajes simples y pantallas estáticas para las ciudades. **7.8**

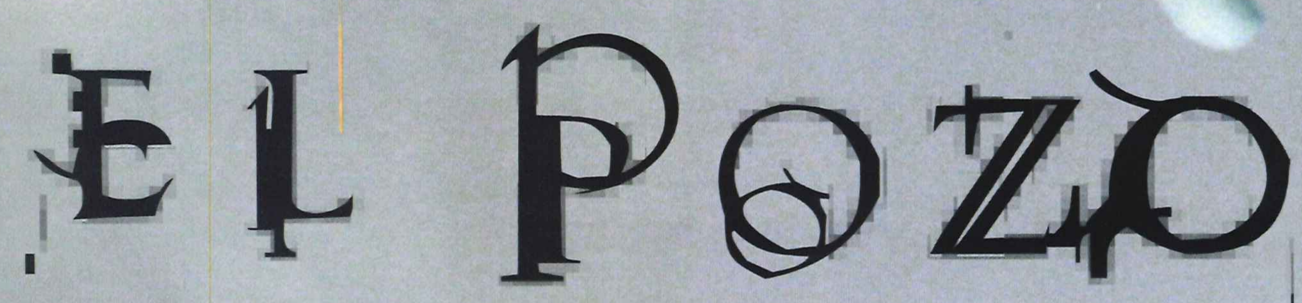
SONIDO > La atmosférica banda sonora está compuesta por temas originales y mezclas de memorables composiciones de otros capítulos. **8.4**


JUGABILIDAD > El guión comienza con mucha fuerza pero decae rápidamente. Aún así su ameno desarrollo te enganchará. Dificultad justa. **8.0**


DURACIÓN > 25 escenarios no dan mucho de sí, aunque cuentas con las Ruinas Obel y el Gremio de Misión para alargar la aventura. **7.9**

CONCLUSIÓN > Recomendado para los que quieran iniciarse en esta variante de los RPG. Gráficos correctos, guión previsible y una banda sonora que trae a la memoria gloriosos pasajes. **7.9**

Más terrorífica que Llamada Perdida



Hay cosas que preferirías no saber.

NOTRO FILMS PRESENTS A KADOKAWA PICTURES PRODUCTION
MIMULA "ONE MISSED CALL 2" YU YOSHIZAWA RENJI ISHIBASHI HARUKO WANIBUCHI PETER HO AND ASAKA SETO
PRODUCTION MANAGER TAKASUYA MOURI ASSISTANT DIRECTOR KOJI YAMAGUCHI SOUND EFFECT KENJI SHIBASAKI SOUND MIXER OSAMU TAKIZAWA
ART DIRECTOR TAKAYUKI NITTA LIGHTING DIRECTOR MASARU SAIKI EDITED BY SOICHI UENO MUSIC BY KOJI ENDO CINEMATOGRAPHY BY TOKUSHO KIKUMURA
LINE PRODUCER AKIRA YAMAMOTO PRODUCERS NAOKI SATO AND YOICHI ARISHIGE GENERAL PRODUCER KAZUO KUROI
WRITTEN BY MIWAKO DAIRA BASED ON THE BOOK BY YASUSHI AKIMOTO DIRECTED BY REMPEI TSUKAMOTO
INTERNATIONAL DISTRIBUTION BY KADOKAWA HERALD PICTURES INC.



Consigue una de las N-GAGE QD que sorteamos o uno de los 200 dvds de "Llamada Perdida" y descárgate las melodías y sustos más impactantes de la película
www.portalmix.com/elpozo



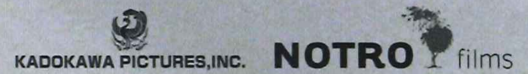
Consulta las bases del concurso en www.portalmix.com/elpozo

Próximamente











COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **HARMONIX**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **MUSICAL**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **238 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **29,95€**
es.gs.konami-europe.com

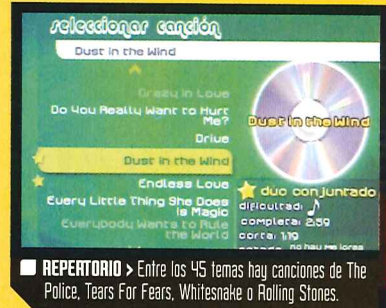
MIRA QUIEN CANTA > Integra tu rostro en cualquier personaje, vístele como quieras y prepárate para triunfar.



LA ALTERNATIVA

SINGSTAR' 80S

El último volumen de SingStar, con éxitos de la década de los 80, es una magnífica opción para aquellos que no teman cantar en inglés.



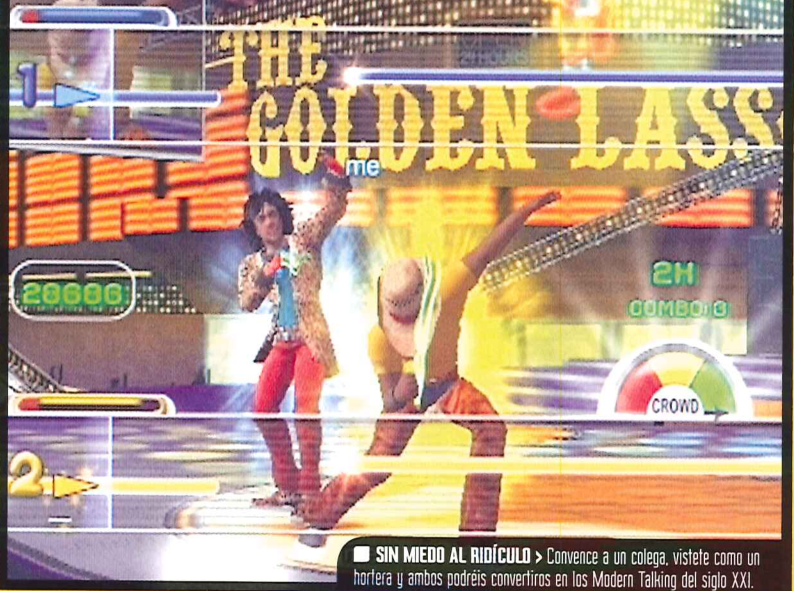
EYETOY CAMEO

Esta herramienta, obra de **SCEE London Studio**, te permitirá digitalizar tu rostro para construir un modelo poligonal, dotado de animación facial que pasará a engrosar la nómina de cantantes de ***Karaoke Stage 2***. Serás el nuevo Bisbal.



MICRO USB > Karaoke Stage es compatible con el Headset de SOCOM.

REPERTORIO > Entre los 45 temas hay canciones de The Police, Tears For Fears, Whitesnake o Rolling Stones.



SIN MIEDO AL RIDÍCULO > Convence a un colega, vístete como un hortera y ambos podréis convertiros en los Modern Talking del siglo XXI.

KARAOKE STAGE 2

EL KARAOKE IDEAL PARA AQUELLOS QUE NO TEMEN CANTAR EN INGLÉS

POR **NEMESIS**



El éxito sin paliativos de *SingStar* en Europa es comparable al que cosecha la franquicia *Karaoke Revolution* en EE.UU. La diferencia entre los dos es que mientras **Sony** apuesta por ofrecer *videoclips* de artistas actuales, **Konami** y **Harmonix** prefieren trabajar con versiones de éxitos de todos los tiempos «interpretados» por personajes generados por la consola. Hace un par de años tuvimos ocasión de disfrutar del primer *Karaoke Stage* (como ha sido rebautizado en el viejo continente), y ahora llega la segunda entrega, inspirada en el *Karaoke Revolution Party* yanqui, compatible con la alfombra de baile de *Dance Dance Revolution* (para cantar y bailar al mismo tiempo) y la cámara *EyeToy* (podrás digitalizar tu rostro y verte cantar en pantalla con la ropa más ridícula que puedas imaginar). Lo mejor de ***Karaoke Stage 2*** es la variedad de estilos que ofrece, aunque la selección de canciones no es tan acertada como la del primer volumen, no por su calidad que es indiscutible, si no porque un buen número de ellas no son precisamente éxitos actuales capaces de enganchar a una audiencia menor de 30 años (Marvin Gaye, Tony Bennet, Janis Joplin, Neil Diamond). Afortunadamente, el catálogo es lo bastante grande (45 canciones) como para incluir temas más conocidos de *Rolling Stones*, Lenny Kravitz, Beyonce, Madonna o *Aerosmith*. Si no te aterra cantar en inglés, ***Karaoke Stage 2*** es una buena opción para animar cualquier fiesta.

KARAOKE STAGE 2 — 3+


La variedad de estilos musicales que ofrece su selección de más de 45 canciones. Recrear tu cara con la cámara EyeToy.


Las canciones son versiones de las originales (algunas más afortunadas que otras). Se echan en falta temas más actuales.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10


GRÁFICOS> La animación de los personajes es bastante buena. La técnica EyeToy Cameo te permitirá digitalizar tu rostro y verte en el juego. **8.0**


SONIDO> Algunas de las versiones incluidas en Karaoke Stage 2 son dignas de un «top gasolinera», pero la selección es de lo más variada. **7.5**


JUGABILIDAD> El sistema de puntuación es más justo que el de Singstar, aunque si eres un chico te costará sudores llegar a las notas altas. **7.8**

DURACIÓN> Podrás convertir cualquier fiesta en un «Operación Triunfo» digitalizando con la cámara EyeToy las caras de todos tus colegas. **9.0**

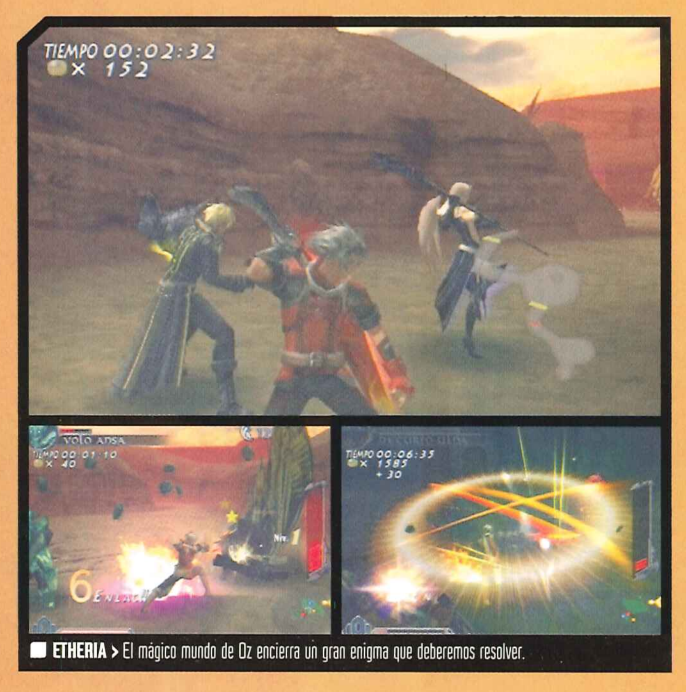
CONCLUSIÓN> Por menos de 30 Euros difícilmente se puede ofrecer más en un juego de Karaoke: 45 canciones, usar la alfombra de baile y digitalizar tu rostro con la cámara EyeToy. **8.0**



LA ALTERNATIVA

ONIMUSHA: DAWN OF DREAMS

El primer capítulo de la nueva serie basada en la famosa franquicia de Capcom es el mejor ejemplo que puede tener el título de Konami.



COMBOS > Efectuar combinaciones de golpes con tus compañeros es la base en la que se apoya la acción 3D del juego.

ETHERIA > El mágico mundo de Oz encierra un gran enigma que deberemos resolver.



TRABAJO EN EQUIPO

A diferencia de otros títulos del género, en ***The Sword Of Etheria*** combatir solo es sinónimo de derrota. Apoyándose en Almira y León, Fiel (acompañado de su arma y a la vez querida mascota Totó) deberá aprender a ejecutar en el momento preciso las combinaciones de botones necesarias para realizar golpes críticos que destruyan a los enemigos. A medida que obtengas experiencia, el poder y destrucción será mayor. Una pena que no se haya incluido opción para dos jugadores.



THE SWORD OF ETHERIA

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

ENTRA EN EL MÁGICO MUNDO DE OZ



POR **GRADIUS**



FINAL BOSSES > La cooperación será el punto clave para acabar con ellos. Dignos de mención.

Del mismo equipo de programación que *Suikoden III* (2002) nos llega esta nueva creación de **Konami**, un juego de acción en 3D con una historia similar al *Mago de Oz*, cuento inmortalizado en 1900 por el norteamericano Frank Baum. De ahí que en Japón se publicara el pasado verano bajo este sugerente nombre. ***The Sword Of Etheria*** propone un estilo de combate que se aleja de los continuos golpes y pulsación de botones para ofrecerte acción más estratégica y certera, donde la cooperación con tus compañeros de aventura (manejados por la CPU) será crucial para avanzar y derrotar a la mayoría de los enemigos. A lo largo de veinte capítulos acompañarás a Almira, León y Fiel para encontrar a Dorothy, hermana del personaje protagonista. El mundo de *Etheria* se ha recreado bajo un motor gráfico que cumple dignamente con su cometido, con especial atención para el diseño de enemigos y personajes. Aunque puede llegar a resultar algo lineal y repetitivo, la obra de **Konami** mezcla los ingredientes necesarios para crear un juego que engancha y entretiene, sin más pretensiones. Una acertada elección para aquellos que sólo busquen pasar un buen rato.



COMPAÑÍA: **KONAMI**
DESARROLLADOR: **KONAMI**
DISTRIBUIDOR: **KONAMI**
GÉNERO: **ACCIÓN**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **155 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
es.gs.konami-europe.com

THE SWORD OF ETHERIA

12+

(+) Una fórmula de acción en 3D arriesgada y poco utilizada. Original y divertido. Encierra grandes dosis adictivas.

(−) Los menos pacientes con el DualShock se aburrirán enseguida. Lineal, algo repetitivo y demasiado corto.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10

GRÁFICOS > El engine 3D cumple sin más con su cometido. A destacar las secuencias CG y el diseño de personajes y enemigos.	7.9
SONIDO > La canción introductoria es lo más destacado de todo el juego. Aun así, el resto de cortes acompañan perfectamente.	8.2
JUGABILIDAD > Efectuar golpes combinados es un ejercicio de habilidad y paciencia. Una vez adquiridos, la diversión está asegurada.	8.3
DURACIÓN > Los veinte capítulos que incluye el juego se hacen demasiado cortos. Incluir un modo para dos jugadores habría sido un acierto.	7.7

CONCLUSIÓN > Entretenido. Esa es la palabra que mejor define a The Sword Of Etheria. Muy limitado a nivel gráfico, su escasa duración le resta bastantes enteros. **8.0**



Los amantes de los deportes de riesgo encontrarán un título de mayor calidad en la última entrega de la división EA Sports BIG.

SONIC RIDERS



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **SONIC TEAM**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **DEPORTIVO/ARCADE**
JUGADORES: **1-4**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **SÍ**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **24 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **59,95€**
www.sonic-riders.com

SONIC CONTINÚA EN CAÍDA LIBRE

POR **GRADIUS**



Sin duda, *Sonic* no atraviesa su mejor momento. Tras un año de fallidas recopilaciones, el decimoquinto cumpleaños del erizo azul no podía comenzar de peor modo. Alejándose del género que le vio nacer (las rápidas y vertiginosas plataformas de *Green Hill*), la mascota de **Sega** y todo el *staff* de protagonistas de *Sonic The Hedgehog* y *Sonic Adventure* se ven inmersos en endiabladas carreras multijugador perpetradas, como no, por el maligno Dr. Eggman. Aunque detrás del título se encuentra la firma de **Sonic Team**, hallamos una sucesión de errores tanto a nivel técnico como jugable. A pesar de contar con un estable motor gráfico, de agradecido colorido y engañosa apariencia, éste dispone de *bugs* que te permitirán perder de vista a tu personaje por segundos o atravesar alguna que otra pared. Si a esto le sumas la extrema rapidez con la que sucede todo y la limitada IA de la CPU, el resultado se acerca peligrosamente al insuficiente. Es de agradecer que se hayan incluido numerosos modos de juego y posibilidad de utilizar el *multitap* para hasta cuatro jugadores, pero cuando el título es prácticamente injugable, todo esto no sirve para nada.



PERSONAJES > Podrás controlar a más de 15 personajes a lo largo de los cinco modos que incluye el juego.



ESCENARIOS > Sin duda, el colorido y variedad de los diferentes niveles del juego es lo más destacado del motor gráfico.





A REBUFO

Controlar el nivel de aire sobre la tabla será crucial para conseguir la victoria. Del mismo modo, si aprovechas las ráfagas de aire de tus contrincantes te será de gran ayuda.

SONIC RIDERS 3+





El colorido de cada uno de los niveles, «made in Sonic». Cinco modos de juego y cuatro usuarios vía multitap.



Dominar la tabla es una tarea prácticamente imposible. La rapidez con la que se sucede todo no permite reaccionar.

PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



GRÁFICOS > Engañoso a primera vista. Goza del colorido de los mejores Sonic pero el motor gráfico está repleto de pequeños bugs. **7.6**

SONIDO > Aunque no es el mejor tecno creado para un videojuego, la banda sonora se adapta perfectamente. Para olvidar, la canción de la intro. **7.8**



JUGABILIDAD > Una vez más, la rapidez del erizo azul no ha sabido trasladarse a un entorno 3D. La dificultad de manejo es frustrante. **6.7**



DURACIÓN > Aquellos que se adapten al control del juego hallarán cinco modalidades y posibilidades multijugador. Muy variado. **7.4**

CONCLUSIÓN > Sonic continúa su declive particular con esta fallida incursión en el mundo de los deportes extremos ¿Volveremos a disfrutar alguna vez de la jugabilidad de los primeros títulos?



LA ALTERNATIVA

TAITO LEGENDS

Si te interesan las recreativas clásicas, el recopilatorio de Taito es infinitamente mejor, y encima más barato: menos de 30 Euros.



BONANZA BROS. > Al menos tiene la resolución de la coin-op.



GOLDEN AXE > Un remake con gráficos dignos de PSone.



FANTASY ZONE > ¿Pero alguien lo echaba de menos?

...Y EN JAPÓN SE VENDIERON SUELTOS



Estas ocho «conversiones» para PlayStation 2 se comercializaron por separado en Japón bajo el sello *Sega Ages 2500*. Afortunadamente **Sega** ha decidido, desde el volumen 24, seguir la colección por su cuenta, prescindiendo de los «negados» de **D3**.

SEGA CLASSICS COLLECTION

OCHO CLÁSICOS SEGA, ADAPTADOS A PS2 DE LA PEOR FORMA POSIBLE

POR **NEMESIS**

En agosto de 2002, **Sega** unió fuerzas con **D3**, una compañía japonesa especializada en juegos baratos, para crear *3D Ages*, un nuevo sello que se encargaría de adaptar a **PS2** las mayores leyendas **Sega**, tanto domésticas como recreativas. Por 2.500¥ nadie esperaba una obra maestra, pero lo que acabó viendo la luz fue un desfile de despropósitos que en ningún caso llegaba a alcanzar la calidad de los originales. Este recopilatorio, destinado al público occidental, agrupa ocho de las entregas de *3D Ages*, en las que queda patente la incompetencia de los grafistas y programadores de **D3**. Aún no podemos explicarnos cómo se puede dilapidar un material tan bueno como *OutRun*, *Virtua Racing* o *Golden Axe* hasta convertirlos en juegos ramplones, repetitivos y carentes de cualquier atractivo visual. Lo único positivo de este recopilatorio es la oportunidad de disfrutar, por primera vez en Occidente, del *Puzzle & Action* (una selección de minijuegos, al estilo *Wario Ware*, muy popular en los recreativos hace años) que acompaña a *Bonanza Bros.* Ni siquiera la conversión de *Virtua Racing* alcanza la suavidad o la resolución del original. No es de extrañar que **Sega** haya roto la sociedad con **D3** y ahora decida producir los *Sega Ages* por su cuenta. Lástima que tardasen tanto en tomar la decisión.

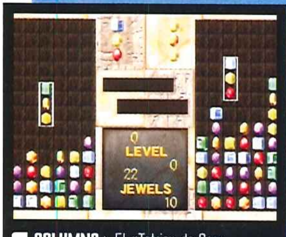


VIRTUA RACING > La adaptación mas afortunada de todas.

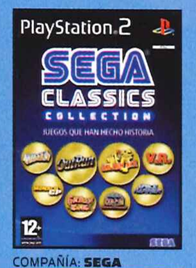
OUTRUN > Cualquier parecido con el original, pura coincidencia.



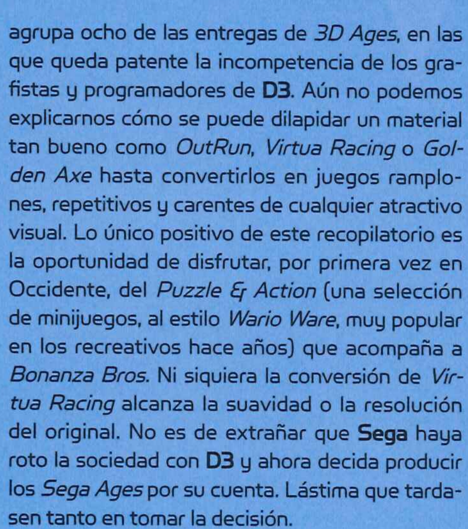
MONACO GP > Imposible no estrellarse.



COLUMNS > El «Tetris» de Sega.



COMPAÑÍA: **SEGA**
DESARROLLADOR: **D3**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
GÉNERO: **ARCADE**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
PANTALLA PANORÁMICA: **NO**
SONIDO SURROUND: **NO**
ON-LINE: **NO**
MEMORY CARD: **62 KB**
P.V.P. RECOMENDADO: **34,99€**
www.sega.es





SPACE HARRIER > Esta versión hace buena la de MegaDrive.

SEGA CLASSICS COLLECTION 12+



La música (remezclada) de Golden Axe y OutRun. Poder jugar, por primera vez en Occidente, con un Puzzle & Action.

Salvo Bonanza Bros., ninguna de las conversiones se acerca (ni por el forro) a los gráficos de las recreativas originales.



PUNTUACIÓN OFICIAL PlayStation 2 — VALORES SOBRE 10



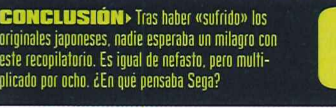
GRÁFICOS > El horror. Es difícil destacar algo en particular. Desde el grotesco modelado de los luchadores de Golden Axe al penoso OutRun. **6.0**



SONIDO > Al menos D3 se tomó la molestia de remezclar la banda sonora de cada recreativa y mejorarla con calidad CD. **8.5**

JUGABILIDAD > Aunque todas ellas son recreativas de probado prestigio, sus adaptaciones a PS2 no son ni la mitad de divertidas. **7.0**

DURACIÓN > Sólo el volumen dedicado a Bonanza Bros./Puzzle & Action podría mantener tu interés más allá de cinco o diez minutos. **6.9**



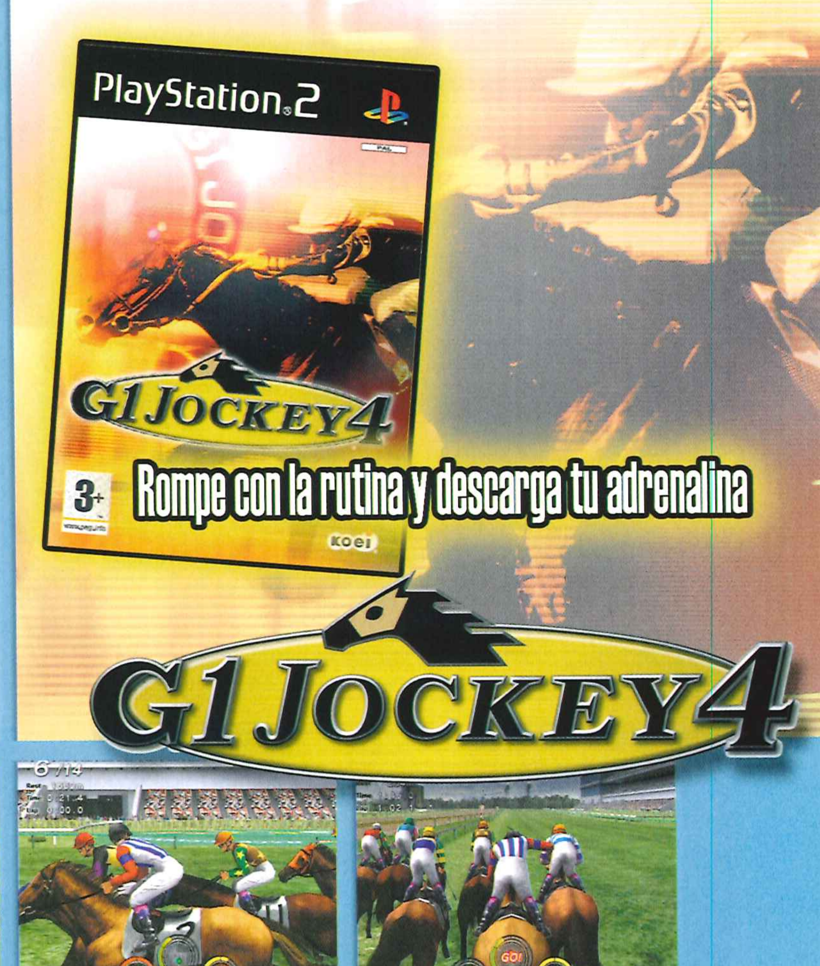
CONCLUSIÓN > Tras haber «sufrido» los originales japoneses, nadie esperaba un milagro con este recopilatorio. Es igual de nefasto, pero multiplicado por ocho. ¿En qué pensaba Sega? **6.7**


koei
www.koei.co.uk
PlayStation.2
Xtreme Legends
El Dinasty Warriors más grande jamás creado
Xtreme Legends
DYNASTY WARRIORS 5

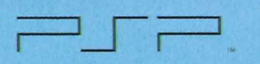

PlayStation.2
ATELIER IRIS
ETERNAL MANA
Rol al más alto nivel! Ataques en tiempo real
ATELIER IRIS
ETERNAL MANA


PSP
SAMURAI WARRIORS
State of War
Acción y estrategia en estado puro!!
Con una calidad inigualable
SAMURAI WARRIORS
戦国無双


State of War


PlayStation.2
G1 JOCKEY 4
3+
Rompe con la rutina y descarga tu adrenalina
G1 JOCKEY 4


12+
www.pegi.info


PSP
PlayStation.Portable


DOLBY
PRO LOGIC II


Virgin
PLAY




JUEGO DE DOS > En la aventura tendrás que alternar el control de Tak y Lok, o bien podrás jugar con un amigo.

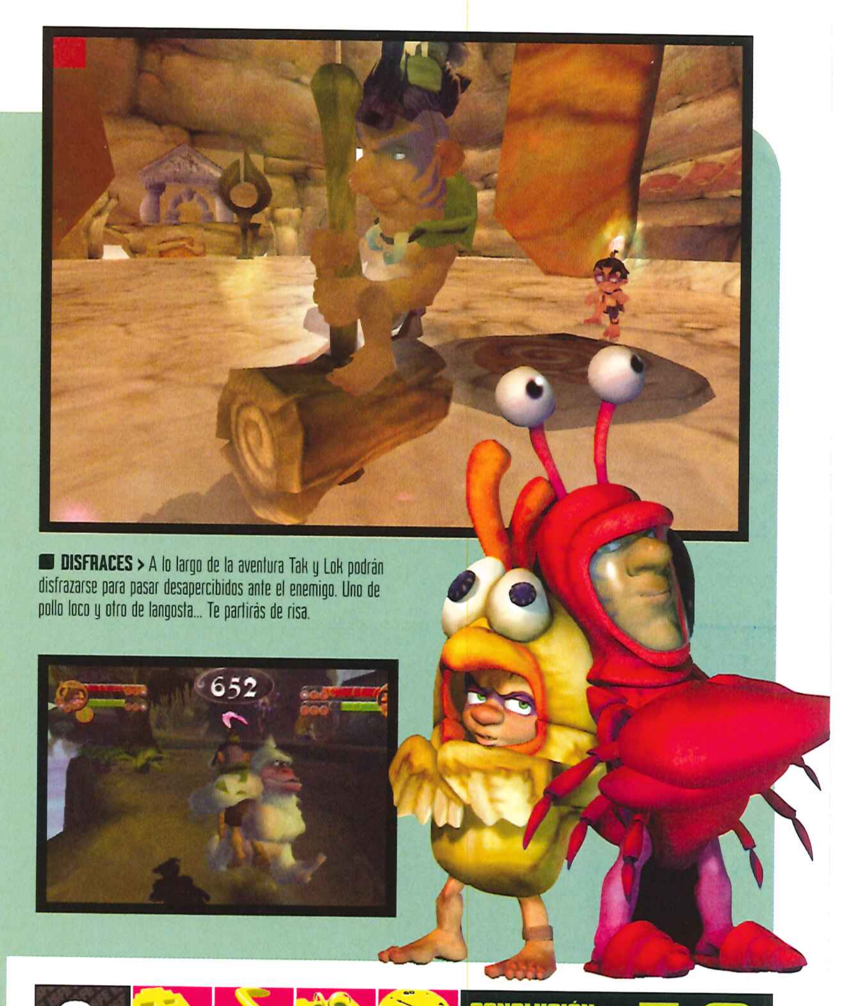


COMPAÑÍA: **THQ**
DESARROLLADOR: **WAYFORWARD**
DISTRIBUIDOR: **THQ**
GÉNERO: **PLATAFORMAS**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO: **39,95€**

TAK
THE GREAT JUJU CHALLENGE
UN JUEGO DIVERTIDO PARA COMPARTIR PERO EN INGLÉS

POR **ANNA**

Si estuviera al menos traducido al castellano sería uno de los plataformas más apreciados por los seguidores de este género. De hecho, en países de habla inglesa ha alcanzado notas bastante elevadas. Aquí, aunque supera con creces el aprobado, hay que reconocer que es un juego que apunta cotas más altas, y más esta tercera entrega. A las características habituales de la saga, hay que añadir la posibilidad de jugar con un amigo a pantalla partida en la aventura principal. Y si estás sólo podrás alternar de manera simultánea el control de Tak y Lok.



DISFRACES > A lo largo de la aventura Tak y Lok podrán disfrazarse para pasar desapercibidos ante el enemigo. Uno de pollo loco y otro de langosta... Te partirás de risa.

3+ | 8.0 | 5.0 | 8.2 | 7.9

CONCLUSIÓN> Ideal para los que sepan inglés y gusten de los buenos plataformas. **7.9**

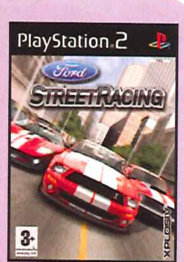


COCHES > Dentro del catálogo de vehículos del juego podrás encontrar desde auténticos clásicos de los años setenta hasta los prototipos más futuristas presentados en las ferias del sector, e incluso algunos no comercializados.



FORD STREET RACING
LA VARIACIÓN DE UNA SAGA MÁS QUE DIGNA

POR **LAST MONKEY**



COMPAÑÍA: **EMPIRE INTERACTIVE**
DESARROLLADOR: **RAZORWORKS**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **CASTELLANO-CAST.**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO: **19,95€**

Pese a la modestia de su planteamiento, la saga *Ford Racing*, con sus tres entregas, ha conseguido vender más de un millón de copias en todo el mundo. Ahora llega esta especie de «spin-off» con sus características intactas: un motor gráfico correcto, la jugabilidad exigible a un juego de este tipo y un decente abanico de modelos de la mítica casa americana. Como novedad, se introduce la posibilidad de jugar en equipo, pudiendo dar órdenes a los compañeros e incluso controlarlos cuando quieras. Evidentemente, no encontrarás la emoción, diversión y acabado gráfico de un *Need For Speed* o un *Burnout*, pero puede servir perfectamente de interludio.





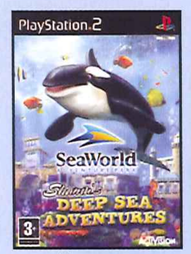




3+ | 8.2 | 7.8 | 8.4 | 8.4

CONCLUSIÓN> Todo lo mejor de la saga se conjuga aquí con modos de juego renovados. **8.3**

SHAMU'S DEEP SEA ADVENTURES



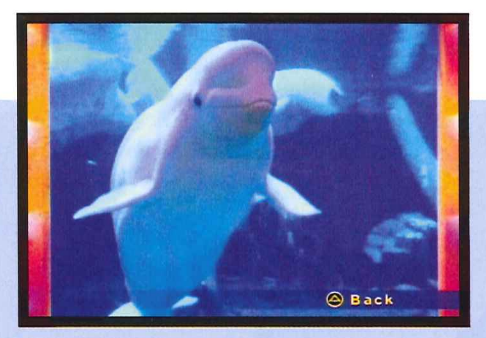
COMPAÑÍA: **ACTIVISION**
DESARROLLADOR: **SAND GRAIN STUDIOS**
DISTRIBUIDOR: **ACTIVISION**
GÉNERO: **AVENTURA**
JUGADORES: **1**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-INGLÉS**
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO: **19,95€**

APRENDE INGLÉS CON LA ORCA SHAMU

POR **SUPERNENA**



Los oceanarios *SeaWorld* se encuentran en las ciudades norteamericanas de Orlando, San Diego y San Antonio, por lo que es más que probable que aún no conozcas a su mascota la orca Shamu, la misma que protagoniza esta aventura infantil. Los gráficos no son ninguna maravilla y el juego no cuenta ni con doblaje ni con subtítulos en castellano, pero por los veinte Euros que cuesta es una buena opción para mantener entretenidos a los más pequeños de la casa y que, de paso, mejoren su inglés. El título está compuesto por veinte fases en las que se alternan las misiones de exploración con persecuciones contra el malvado Kraken. En cada nivel contarás con diferentes objetivos además de recolectar cristales de poder, gambas de alimento, burbujas de aire y diferentes llaves y estatuillas. No será imprescindible recoger todo pero los puntos te servirán para desbloquear diversos extras.



EXTRAS > A medida que vayas consiguiendo puntos, podrás desbloquear arte del juego, así como fotos y vídeos de los animales marinos de SeaWorld.



PUZZLES > Para avanzar en la aventura tendrás que resolver algunos sencillos puzzles.



CONCLUSIÓN > Una aventura de corte infantil entretenida aunque íntegramente en inglés. **6.6**



Si quieres conseguir los números atrasados de PlayStation 2 Revista Oficial ahora tienes la oportunidad de hacerlo.
Recorta o fotocopia el cupón que se adjunta y envíalo a: Ediciones Reunidas S.A., Dpto. de Suscripciones, C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

Deseo que me envíen los siguientes números atrasados: ....
al precio unitario de 8 € (incluido IVA y gastos de envío).

Teléfonos Departamento Suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es .* Oferta válida hasta fin de existencias.

Apellidos y Nombre: ....

Dirección: .... Población: .... C.P. ....

Provincia: .... Teléfono: ....

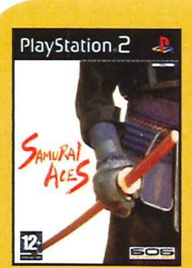
Forma de Pago:

❏ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas S.A. C/ O'Donnell, 12. 28009 Madrid.

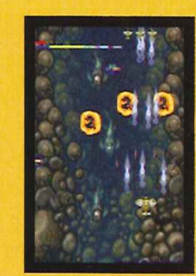
❏ Giro Postal Nº .... (indicando en el apartado «Texto»: Revista Oficial PlayStation 2 y los números que desea).

❏ Tarjeta de Crédito Nº .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ .../.../.../.../ Titular: ....

Fecha Caducidad .../.../.../.../ Firma Titular (imprescindible):



COMPAÑÍA: **DIGITAL BROS**
DESARROLLADOR: **PSIKYO**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO:
14,95€



ENEMIGOS INFAMES > El ejército enemigo al que te enfrentarás cuenta con naves como «lubinas con cabeza de bebé». Realmente peculiar.

SAMURAI ACES

PARA NOSTÁLGICOS EMPEDERNIDOS

POR **LAST MONKEY**



En plena fiebre «hi-tech» como la que estamos viviendo, es admirable que una compañía se atreva a lanzar un matamarcianos vertical que data del año 1993, y que además no está ni de lejos entre los clásicos del género. Muy parecido a los geniales *AeroFighters* de Neo-Geo, pero sin llegar a sus cotas de diversión, al menos sabe hacerse divertido mientras duran sus cortas fases. Sus gráficos, eso sí, corresponden a la era de los 16 *bits*.






12+ | 5.0 | 5.7 | 6.9 | 5.3

CONCLUSIÓN> Para fans muy, pero que muy acérrimos del género de los matamarcianos. **6.0**

GIGAWINGS GENERATIONS

ÚLTIMO CAPÍTULO DE UNA SAGA SIN ESTRELLA

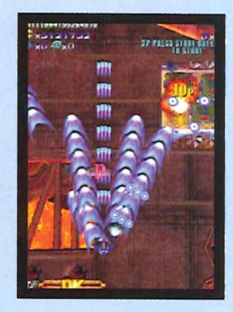
POR **LAST MONKEY**



COMPAÑÍA: **DIGITAL BROS**
DESARROLLADOR: **TAITO**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
GÉNERO: **SHOOT'EM-UP**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE: **INGLÉS-**
SELECTOR 50/60 HZ: **SÍ**
P.V.P. RECOMENDADO:
14,95€

Y es que desde su aparición en recreativas, las diferentes encarnaciones de este matamarcianos vertical han estado siempre a la cola en las preferencias de los más acérrimos defensores de este género (que haberlos los hay). Y esta versión, a pesar de estar apoyada por un *hardware* potente y gozar de gráficos en 3D, sigue siendo injugable y aburrida.









12+ | 7.0 | 6.7 | 5.1 | 5.5



CONCLUSIÓN> Seguro que te lo pasas mejor en unos recreativos con los 15 Euros que cuesta. **5.6**

JACKED

PILOTOS FUERA DE LA LEY

POR **MOLOKAI**



COMPAÑÍA: **XPLOSIV**
DESARROLLADOR:
SPROING
DISTRIBUIDOR:
VIRGIN PLAY
GÉNERO: **CONDUCCIÓN**
JUGADORES: **1-2**
TEXTO-DOBLAJE:
CASTELLANO-CAST
SELECTOR 50/60 HZ: **NO**
P.V.P. RECOMENDADO:
19.95€

La compañía **Xplosiv**, autora de títulos como *Mashed*, nos aproxima con poca fortuna al motociclismo desde una perspectiva inusual, la de las bandas callejeras. Individualmente o al frente de tu grupo de moteros podrás acercarte a los rivales para derribarlos y subirte a su moto. Si los puñetazos no te parecen suficientes podrás contar con palos, granadas, escopetas, etc. para vencer en carreras de eliminación o de supervivencia entre otras. Hay un total de 24 misiones repartidas a lo largo de EE.UU., por circuitos urbanos y campestres. La velocidad del juego (todo son *nitros* y rampas) es tan enloquecida como imprecisa y desesperante es su control, así que no busques en *Jacked* más que unas pocas horas de diversión convertido en el terror de las calles.





ASALTO > Cuando estás pegado a tu rival puedes saltar sobre él, desmontarle de la moto y subirte tú para continuar con la carrera como si tal cosa.



12+ | 5.8 | 5.5 | 5.5 | 5.7



CONCLUSIÓN> Con un control de las motos tan defectuoso es imposible cogerle gusto al juego. **5.5**

5115 ¡Nunca disfrutarás tanto por tan poco!

Club zed™

Consigue lo mejor y más exclusivo para tu móvil en Club zed.

¡¡suscríbete!!

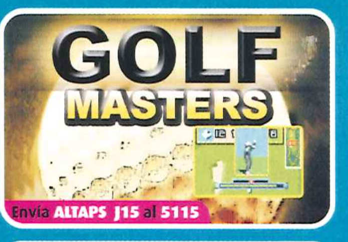
sólo a 0,20€ por SMS

Juegos Exclusivos

Envía ALTAPS J+número al 5115. Ej: ALTAPS J24

















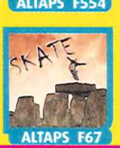
Salvapantallas

Envía ALTAPS F+número al 5115. Ej: ALTAPS F506

ALTAPS F506	ALTAPS F53	ALTAPS F541	ALTAPS F553	ALTAPS F554
ALTAPS F97	ALTAPS F51	ALTAPS F569	ALTAPS F60	ALTAPS F67
ALTAPS F62	ALTAPS F334	ALTAPS F38	ALTAPS F444	ALTAPS F519
ALTAPS F216	ALTAPS F101	ALTAPS F188	ALTAPS F281	ALTAPS F475
ALTAPS F418	ALTAPS F476	ALTAPS F463	ALTAPS F462	ALTAPS F486
ALTAPS F80	ALTAPS F156	ALTAPS F458	ALTAPS F461	ALTAPS F482
ALTAPS F516	ALTAPS F46	ALTAPS F493	ALTAPS F410	ALTAPS F465
ALTAPS F232	ALTAPS F250	ALTAPS F457	ALTAPS F460	ALTAPS F469
ALTAPS F459	ALTAPS F106	ALTAPS F507	ALTAPS F464	ALTAPS F520

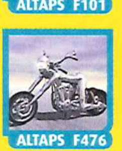
























Sonidos Reales

Envía ALTAPS R+número al 5115. Ej: ALTAPS R12

EXCLUSIVOS ZED	REAL
MACARRA CENSURADO	ALTAPS R11
A LA MIERDA	ALTAPS R25
ALONSO	ALTAPS R26
MEGAFONIA	ALTAPS R12
MAFIOSO AL TELEFONINO	ALTAPS R13
TE LLAMA TU MADRE	ALTAPS R14
PASAJE DEL TERROR	ALTAPS R16
MISION INADMISIBLE	ALTAPS R19
RAMALA DING DONG	ALTAPS R22
EL RING MAS PIJO	ALTAPS R10

Melodías

POLI: Envía ALTAPS P+número al 5115. Ej: ALTAPS P285

TONO: Envía ALTAPS T+número al 5115. Ej: ALTAPS T285

TOP TEN	POLI	TONO
MARTA, SEBAS, GUILLE Y LOS DEMAS	ALTAPS P285	ALTAPS T285
MY SPIRIT FLIES TO YOU	ALTAPS P284	ALTAPS T284
YOU ARE BEAUTIFUL	ALTAPS P82	ALTAPS T82
DON´T BOTHER	ALTAPS P206	ALTAPS T206
LOVE GENERATION	ALTAPS P218	ALTAPS T218
WAKE ME UP WHEN SEPTEMBER ENDS	ALTAPS P236	ALTAPS T236
VOLVERA	ALTAPS P198	ALTAPS T198
HUNG UP	ALTAPS P175	ALTAPS T175
CON SOLO UNA SONRISA	ALTAPS P117	ALTAPS T117
AQUI NO HAY QUIEN VIVA	ALTAPS P11	ALTAPS T11

TOP INTERNACIONAL	POLI	TONO
PIECES OF A DREAM	ALTAPS P237	ALTAPS T237
TRIPPING	ALTAPS P130	ALTAPS T130
ALL ABOUT US	ALTAPS P152	ALTAPS T152
BATUKA	ALTAPS P201	ALTAPS T201
CRAZY	ALTAPS P239	ALTAPS T239
DON´T LIE	ALTAPS P202	ALTAPS T202
TALK	ALTAPS P204	ALTAPS T204
ALL THAT I AM	ALTAPS P286	ALTAPS T286
ADVERTISING SPACE	ALTAPS P238	ALTAPS T238
JUST FEEL BETTER	ALTAPS P275	ALTAPS T275
SPEED OF SOUND	ALTAPS P27	ALTAPS T27
DON´T CHA	ALTAPS P235	ALTAPS T235
DON´T PHUNK WITH MY HEART	ALTAPS P28	ALTAPS T28
HAVE A NICE DAY	ALTAPS P97	ALTAPS T97
BREATHE IN	ALTAPS P240	ALTAPS T240
WELCOME TO MY LIFE	ALTAPS P30	ALTAPS T30
BOULEVARD OF BROKEN DREAMS	ALTAPS P31	ALTAPS T31
STAND MY GROUND	ALTAPS P32	ALTAPS T32

TOP HOUSE	POLI	TONO
ACID HOUSE	ALTAPS P49	ALTAPS T49
CALL ON ME	ALTAPS P50	ALTAPS T50
CAAPELLA	ALTAPS P51	ALTAPS T51
DESPRE TIME	ALTAPS P53	ALTAPS T53
DRAGOSTEA	ALTAPS P54	ALTAPS T54
THE WORLD IS MINE	ALTAPS P107	ALTAPS T107
PLAYED ALIVED	ALTAPS P108	ALTAPS T108
INFECTED	ALTAPS P110	ALTAPS T110

TOP ESPAÑOL	POLI	TONO
LA TORTURA	ALTAPS P2	ALTAPS T2
MAGIC ALONSO	ALTAPS P116	ALTAPS T116
TE REGALO	ALTAPS P122	ALTAPS T122
TU OPORTUNIDAD	ALTAPS P123	ALTAPS T123
RUTINAS	ALTAPS P203	ALTAPS T203
LO QUE TENGO YO ADENTRO	ALTAPS P124	ALTAPS T124
NO ME CREES	ALTAPS P125	ALTAPS T125
NO	ALTAPS P128	ALTAPS T128
CON UN PORRITO EN LA MANO	ALTAPS P134	ALTAPS T134
SIN RENCOR	ALTAPS P135	ALTAPS T135
ANTES QUE VER EL SOL	ALTAPS P140	ALTAPS T140
EL SOL NO REGRESA	ALTAPS P142	ALTAPS T142
PASO A PASO	ALTAPS P143	ALTAPS T143
QUE MAS DA	ALTAPS P144	ALTAPS T144
ECHATE PA YA	ALTAPS P176	ALTAPS T176
CIEN GAVIOTAS	ALTAPS P180	ALTAPS T180
PARA TU AMOR	ALTAPS P181	ALTAPS T181
VACACIONES	ALTAPS P183	ALTAPS T183
VUELVE	ALTAPS P195	ALTAPS T195
TOMA	ALTAPS P229	ALTAPS T229
TODO	ALTAPS P276	ALTAPS T276

TOP CINE Y TV	POLI	TONO
PASION DE GAVILANES	ALTAPS P6	ALTAPS T6
AUSTIN POWERS	ALTAPS P56	ALTAPS T56
BLADE	ALTAPS P57	ALTAPS T57
EL PRINCIPE DE BEL AIR	ALTAPS P59	ALTAPS T59
HARRY POTTER	ALTAPS P194	ALTAPS T194
SHREK	ALTAPS P199	ALTAPS T199
EL CUERPO DEL DESEO	ALTAPS P205	ALTAPS T205
SHIN CHAN	ALTAPS P224	ALTAPS T224
AMERICAN PIE	ALTAPS P243	ALTAPS T243
BRING ME TO LIFE (DAREDEVIL)	ALTAPS P247	ALTAPS T247
MATRIX	ALTAPS P255	ALTAPS T255
8 MILLAS	ALTAPS P257	ALTAPS T257
EL ULTIMO MOHICANO	ALTAPS P260	ALTAPS T260
RASCA Y PICA	ALTAPS P265	ALTAPS T265
STAR TREK	ALTAPS P268	ALTAPS T268
TERMINATOR	ALTAPS P270	ALTAPS T270
MIS ADORABLES VECINOS	ALTAPS P271	ALTAPS T271
X-MEN	ALTAPS P272	ALTAPS T272

Si quieres más, aquí tienes más:

www.zed.es



On-line

POR **DOC**

Nuestra sección sobre el mundo On-line de PlayStation 2 también pasa en este número por un rediseño, pero las novedades más importantes llegarán el mes que viene, con la inclusión de juegos de PSP con posibilidades On-line.

PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **BUENA**
JUGADORES: **2-8**
MODOS ON-LINE: **3**
ESCENARIOS: **20**

COMMANDOS STRIKE FORCE

EL SHOOTER DE PYRO ASALTARÁ EL MUNDO ON-LINE

On-line
PRIMERA IMPRESIÓN



DOC

AUNQUE NO PLANTEA MUCHA VARIEDAD, TAN SÓLO SU MODO SABOTAJE MERECE UN GRAN VOTO DE CONFIANZA.

Los españoles Pyro Studios dejan atrás la estrategia y rompen moldes con suculentas novedades en el género estratégico... y en el juego On-line. Como podrás leer en el análisis *Beta* que hemos hecho este mes, la jugabilidad de *Strike Force* se basa principalmente en la posibilidad de utilizar a voluntad a cualquiera de los tres personajes protagonistas. Dicha peculiaridad ha permitido a **Pyro** innovar en el terreno On-line, mientras incluyen los modos de juego típicos de los *FPS*. Los tres diferentes tipos de personaje marcarán las diferencias en los dos modos clásicos, *Deathmatch* y *Team Deathmatch*, que permitirán jugar «todos contra todos» o por equipos, respectivamente, haciendo uso de las habilidades especiales de cada soldado. Lo mejor de sus posibilidades On-line es el modo Sabotaje. En él, dos equipos tendrán que defender su base mientras envían a un espía (o a varios) a conseguir un código con el que sabotear la base enemiga. Para conseguir el código, el espía deberá eliminar a un enemigo e interrogarle posteriormente, con lo que conseguirá parte del *password* necesario para llevar a cabo la misión (si interroga a otro espía, logrará la mitad del código, si no una sexta parte). Aunque *Strike Force* no presenta muchas posibilidades en el terreno On-line, tan sólo su modo Sabotaje promete horas de diversión.



SABOTAJE > El espía es el único capaz de conseguir el código para llevar a cabo el sabotaje.

WEB DEL MES www.urban-reign.com

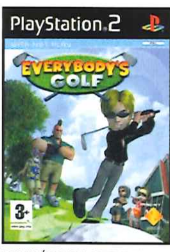


La original web del título de Namco te ofrece un juego On-line de cartas con el que podrás entrenar a tus «campeones» y retar a los mejores luchadores de la red.

TOP ON-LINE

1. PRO EVOLUTION SOCCER 5 (KONAMI)
2. BATTLEFIELD 2: MODERN COMBAT (EA)
3. CALL OF DUTY 2: BIG RED ONE (ACTIVISION)
4. STAR WARS BATTLEFRONT 2 (ACTIVISION)
5. EVERYBODY'S GOLF (SONY C.E.)





PERIFÉRICOS: **HEADSET**
CALIDAD DE LA CONEXIÓN: **EXCELENTE**
JUGADORES: **2-50**
MODOS ON-LINE: **2**





CONTRARRELOJ > Si se termina el tiempo designado para cada hoyo, quedarás eliminado.

EVERYBODY'S GOLF

PARTICIPA EN TORNEOS DE HASTA CINCUENTA GOLFISTAS

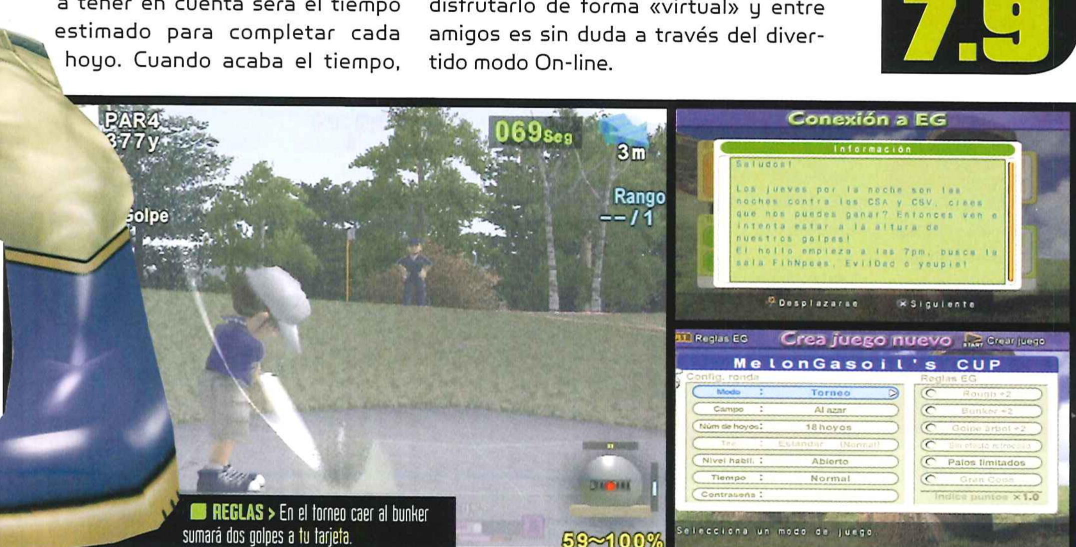
El juego de golf más famoso de todos los tiempos se estrena en la red de redes con la mejor entrega de la saga y con posibilidades tan espectaculares como los torneos para un máximo de cincuenta personas. Gracias al desarrollo pausado del deporte en el que se basa y a su sistema real de juego «por turnos», la implementación de las opciones On-line en *Everybody's Golf* no depende en absoluto de la calidad de la conexión. Así, hasta cincuenta usuarios pueden participar en un mismo torneo en el que el principal elemento a tener en cuenta será el tiempo estimado para completar cada hoyo. Cuando acaba el tiempo, los jugadores que no hayan terminado el hoyo serán descalificados del torneo automáticamente. Al igual que en la versión Off-line, también podrás organizar partidas de uno contra uno. Así, en esta modalidad, podrás participar en cuatro diferentes campos de dieciocho hoyos y aplicar distintas reglas (golpear en un árbol, caer en un bunker o salirse de la calle aumenta dos golpes la puntuación, desactivar el efecto retroceso, etc.). A pesar de su desarrollo, **Sony C.E.** también ha incluido la posibilidad de utilizar el *Headset* entre hoyo y hoyo (mientras terminan los rezagados) para comentar las jugadas con los demás «golfistas». Si te gusta el Golf, la mejor manera de disfrutarlo de forma «virtual» y entre amigos es sin duda a través del divertido modo On-line.



On-line

CONCLUSIÓN>
Sony y Clap Hanz han resuelto de una forma inteligente (y con divertido modo multitudinario para cincuenta personas) la inclusión de opciones On-line en su juego de golf.

7.9



REGLAS > En el torneo caer al bunker sumará dos golpes a tu tarjeta.

Trucos

POR **SUPERNENA**

Astro Boy

Invencibilidad

Con el juego en pausa pulsa SELECT R1 R1 L1 L1 R3 L1 SELECT R3

Completa la barra de energía

Con el juego en pausa pulsa L1 L1 SELECT SELECT R1 L1 R3

Brothers in Arms: Road to Hill 30

Todos los niveles

Para desbloquear todos los niveles del juego crea un perfil con el nombre BAKERSDOZEN

Battlefield 2: Modern Combat

Desbloquea todas las armas

Durante el juego mantén pulsados L2 y R2 y presiona → → ↓ ↑ ← ←

Las Crónicas de Narnia



Avanzar al siguiente nivel

Durante el juego mantén pulsado L1 y presiona ↓ ← ↓ ← ↓ → ↓ → ↑

Desbloquear todos los niveles

En el armario, mantén pulsado L1 y presiona ↑ ↑ → → ↑ → ↓

Call of Duty 2: Big Red One

En la pantalla de Selección de nivel, mantén pulsado R1 y L1 y presiona ↑ ↑ ↓ ↓ ← ← → → ○ → □ → □

Conflict: Global Storm

Presiona L1 R1 L1 R1 ○ ○ ○ ○ en el menú principal para activar el Modo Trampas. (No sumas puntos pero puedes elegir misión, guardar las veces que quieras y tienes munición infinita.)

Destroy All Humans!

Crypto a prueba de balas

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Ahora Crypto será inmune a los ataques enemigos.

Munición interminable

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona ← ○ R2 → R1 □. No tendrás que volver a preocuparte por quedarte sin munición.

Pensador profundo

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona R1 R2 ○ → R2 ○. El Poder Mental de Crypto se volverá ilimitado.

Como un zorro

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L2 y presiona → □ R2 R1 → R2. Tu medidor de alerta subirá al máximo.

Llave del Laboratorio de Orthopox

En la nave nodriza, mantén pulsado L2 y presiona □ ○ ← ← ○ □. Todas las mejoras para las armas desbloqueadas estarán disponibles en el Laboratorio de Pox.

Devil May Cry 3: El Despertar de Dante

Desbloquea todas las galerías, trajes alternativos y modos de bonus

Manteniendo pulsados los botones L1 L2 R1 R2 en el menú inicial, gira el joystick analógico izquierdo hasta que oigas "Devil May Cry".

FIFA Street

Jugadores diminutos

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona ↑ ← ↓ ↓ → ↓ ↑ ←

Jugadores de tamaño normal

Con el juego en Pausa, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ↑ ↓ ↓ ← → ←

Todos los uniformes y zapatillas

En el menú principal, mantén pulsado L1 y △ y presiona → → ← ↑ ↑ ↑ ↓ ←

Goldeneye: Agente Corrupto

Todos los personajes en modo multijugador

En la pantalla de Material Adicional pulsa ↓ ← ↑ ← → ↓ ← ↑

Paintball

En la pantalla de "Material Adicional" pulsa → ← → ← ↓ ↓ ↑ ↑

Heroes of the Pacific

Introduce los códigos en la pantalla de selección pero ten en cuenta que desactiva la función de autoguardado y que no te dejará salvar tus progresos.

Activar trucos

L1 R2 L2 R3 R1 L3

Desbloquear todos los aviones y misiones

Joystick Analógico Derecho Arriba, Joystick Analógico Derecho Abajo, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2 L1, Joystick Analógico Derecho Derecha.

Desbloquear los aviones japoneses

○ R2 L1 L2 ← ↑

Mejorar los aviones

L1, Joystick Analógico Derecho Izquierda, R2, Joystick Analógico Derecho Derecha, → ↓

Lego Star Wars

Para conseguir personajes introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter (Algunos se desbloquean directamente y en otros se desbloquea la posibilidad de comprarlos):

987UYR = Battle Droid
EN11K5 = Battle Droid (Commander)
LK42U6 = Battle Droid (Geonosis)
KF999A = Battle Droid (Security)
LA811Y = Boba Fett
F8B4L6 = Clon
ER33JN = Clon (Episodio III)
BHU72T = Clon (Episodio III Pilot)
N3T6P8 = Clon (Episodio III Swamp)
RS6E25 = Clon (Episodio III Walker)
14PGMN = Conde Dooku
H35TUX = Darth Maul
A32CAM = Darth Sidious
VR832U = Clon Disfrazado
DH382U = Droideka
SF321Y = General Grievous
19D7NB = Geonosiano
ZTY392 = Guardaespaldas de Grievous
U63B2A = Gonk Droid
PL47NH = Jango Fett
DP55MV = Ki-Adi Hundi
CBR954 = Kit Fisto
A725X4 = Luminara
MS952L = Mace Windu
92UJ7D = Padme
R840JU = PK Droid
BEQ82H = Princesa Leia
L54YUK = Soldado Rebelde
PP43JX = Guardia Real
EUW862 = Shaak Ti
XZNR21 = Super Battle Droid

Para conseguir los objetos introduce los siguientes códigos en la tienda de Dexter:

NR37W1 = Blásteres Ridículos
L449HD = Blásteres Clásicos
IG72X4 = Blásteres Grandes
SHRUB1 = Pinceles
PUCEAT = Curvados
LD116B = Detector de Minikit
RP924W = Bigotes
YD77GC = Púrpura
MS999Q = Perfiles
4PR28U = Invencible

Los Increíbles: La Amenaza del Socavador



Con el juego en pausa, ve al menú e introduce cada código dentro de la sección Trucos:

Desbloquea todos los movimientos de Mr. Increíble

MRIMASTER

Desbloquea todos los movimientos de Frozono

FROZMASTER

Super Movimiento de Mr. Increíble

MRIBOOM

Super Movimiento de Frozono

FROZBOOM

Sube la experiencia de Mr. Increíble

MRIPROF

Sube la experiencia de Frozono

FROZPROF

Juiced

Todos los coches en Modo Arcade

Para desbloquearlos, introduce PING como código en la sección de Trucos.

Dinero infinito en Modo Carrera

Para conseguirlo, introduce FAST como código en la sección de Trucos.

King Kong

En el menú principal mantén pulsados L1 y R1 y presiona ↓ ○ ↑ □ ↓ ↓ ↑ ↑. Suelta L1 y R1 y en el menú aparecerá la opción de Trucos (a la que también podrás acceder desde el menú de pausa del juego). Introduce cada código para conseguir el efecto deseado pero ten en cuenta que si usas trucos tu puntuación no se guardará:

Todos los niveles

KKstOry

Invencibilidad

8wonder

999 de munición

KK 999 mun

Metralleta

KKcapone

Revólver

KKtigun

Escopeta

KKshOtgun

Rifle de francotirador

KKsn1per

Lanzas infinitas

lance 1nf

Un disparo mata

GrosBras

Todos los extras

KKmuseum

L.A. Rush

Introduce los siguientes códigos durante el juego:

Todos los coches del garaje están tuneados

Pulsa ↑ ↓ ← → ○ □ R2 R1 ↑ ↓ ← →

Consigue $5,000

Pulsa ↑ ↓ ← → ○ ← R2 ↑

¿Llevas semanas atascado en una fase por culpa de un puzzle que no consigues superar? ¿No sabes cómo desbloquear tu coche o personaje preferido? ¿O simplemente quieres disfrutar de una partida sin complicaciones gracias a la vida infinita? Sea cual sea tu caso, nosotros te ayudamos a conseguirlo. Consulta nuestra «Trucoteca», busca consejos en «Sin trampa ni cartón» y si aún así no encuentras lo que buscas... ¡Pídenoslo!

La policía está fuera de combate
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ R2 □ ▶ R1 ◀

Siempre el primero en carreras callejeras
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ R2 ◀ ○ ▲

Tráfico a la máxima velocidad
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ □ ▶ ○ ◀

Nitro infinito
Pulsa ▲ ▼ ◀ ▶ □ ▲ ▼ ○ ▲

Medal of Honor: European Assault

Con el juego en Pausa, mantén pulsados L1 y R1 y presiona ○ ○ ◀ △ ○ ✕. Cuando el mensaje "Escribe el código del truco" aparezca en la parte superior izquierda de la pantalla, introduce la combinación del truco que desees activar:

Munición ilimitada
L2 L1 □ L2 L1 R1

Rellena el medidor de adrenalina al máximo
L1 R2 R1 ▲ △ ○

Oculta los marcadores
L1 R2 R1 ▲ △ ○

Matar al Némesis de ese nivel
L1 R2 R1 ▲ △ ○

Recuperar los documentos OSS
▲ ✕ R2 R1 ▲ □

Deshabilitar Shellshock
L2 R1 L2 L1 △ △

Suicidarse (solo en el modo de 1 jugador)
✕ △ ○ ▶ △ ○

Need for Speed Most Wanted

Desbloquea el Castrol Syntec Ford GT
En la pantalla de "Pulsa Start", presiona ◀ ▶ ◀ ▶ ▲ ▼ ▲ ▼

Desbloquea el desafío Burger King
En la pantalla de "Pulsa Start", presiona ▲ ▼ ▲ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶

Desbloquea un marcador en la tienda One Stop
En la pantalla de "Pulsa Start", presiona ▲ ▲ ▼ ▼ ◀ ▶ ▲ ▼

Prince of Persia: Las Dos Coronas

Martillo de feria como arma
Con el juego en Pausa pulsa ◀ ◀ ▶ ▶ ○ □ □ ○ ▲ ▼

Teléfono como arma
Con el juego en Pausa pulsa ◀ ▶ ◀ ▶ ○ □ ○ ○ □ □

Pez espada como arma
Con el juego en Pausa pulsa ▲ ▼ ▲ ▼ ◀ ▶ ◀ ▶ ○ □ ○ □

Ratchet: Gladiator

Ve al editor de perfiles y con L2 pulsado introduce cada combinación de botones:

Skin de Mr. Sunshine
◀ ◀ ▲ ▲ ▶ ▶ ▼ ▶

Skin de Vernon
▶ ▲ ▲ ▼ ▼ ▶ ▶ ▶

SSX On Tour

Introduce cada contraseña en la sección de Códigos dentro del menú Extras:

El mundo es tuyo (desbloquea todos los niveles)
BACKSTAGEPASS



Nuevas prendas (desbloquea toda la ropa)
FLYTHREADS

Show time (desbloquea todas las secuencias)
THEBIGPICTURE

Bling bling (dinero extra)
LOOTSNOOT

Empuje a tope: Todo el tiempo (empuje infinito)
ZOOMJUICE

Bolas de nieve
LETSPARTY





¡¡REGALAMOS!!

2 CÁMARAS DIGITALES Y 2 IMPRESORAS

Sigue los JJOO de Invierno 2006 con Daring Girls. Eurosport y PlayStation 2 Revista Oficial te dan la oportunidad de ganar 2 fantásticos packs de 1 cámara digital + 1 impresora de Kodak. Participa en este concurso enviando un SMS con la respuesta correcta antes del 19 de marzo.

¿En qué ciudad se están celebrando los Juegos Olímpicos de Invierno?
A) Valdeacederas B) Turín C) La Habana

Daring Girls
EUROSPORT
Kodak

La mecánica de participación en este concurso es muy sencilla. Sólo tienes que enviar un mensaje de texto desde tu móvil al número **5575** poniendo la palabra kodakps2, espacio + respuesta correcta. Por ejemplo, si crees que la respuesta correcta es la A, deberías mandar al número **5575** el siguiente mensaje: kodakps2 A

Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de marzo de 2006.

EL TRUCO INTRASCENDENTE

Un truco que no te sirve para nada, que incluso te perjudica, o sin el que simplemente tu vida sería igual de feliz. Pero bueno, ahí queda.

Dos jugadores en Shadow The Hedgehog

Cuando te encuentres con Sonic, Tails o cualquier otro personaje «del lado bueno», podrá ser controlado por otro jugador con el segundo mando. Eso sí, olvídate de manejar armas o conducir vehículos.

Locura de personajes (desbloquea todos los personajes)
ROADIEROUNDUP

El huevo ha eclosionado (desbloquea a Conrad, el Vikingo)
BIGPARTYTIME

Un cuerno, un amor (desbloquea a Match Hoobski, el Unicornio)
MOREFUNTHANONE

Más fiesta, tío (desbloquea a Nigel, el Rockero)
THREEISACROWD

The Suffering: Los Lazos que nos Unen

Mantén pulsados R1 L1 y ⊗ y a continuación introduce cada código:

Modo psicodélico
← ← R2 → → R2 ↑ ↑ R2 ↓ ↓ R2

Todas las armas
↓ ↑ ↓ ← → ← R2 ↑ ← ↓ → ↑ →
↓ ← R2 ↓ ↓ ↓ R2 R2

Vida al máximo
← R2 R2 R2 → ← → ← ↑ R2 R2 R2
↓ ↑ ↓ ↑ R2

Invencibilidad
↓ ↑ ↓ ↑

Tony Hawk´s American Wasteland

Desde el menú principal, ve a Opciones/Códigos cheat e



introduce cada código. Durante la partida, pausa el juego y ve a Opciones/Cheats para activar (o desactivar) cada truco.

Siempre en especial
uronfire

Rail perfecto
grindXpert

Skitch perfecto
h!tchar!de

Manual perfecto
2wheels!

Gravedad lunar
2themOOn

True Crime: New York City

Munición ilimitada
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ □ ⊗ □ □ △ en la pantalla del mapa.

Energía infinita
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ □ ⊗ □ ⊗ ◎ en la pantalla del mapa.

Doble daño
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ⊗ ⊗ □ ⊗ ⊗ ⊗ en la pantalla del mapa.

1.000.000$
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ △ □ △ □ en la pantalla del mapa.

Modo Supercop
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ △ ⊗ △ △ en la pantalla del mapa.

Modo Ultra Fácil
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ □ ⊗ ⊗ △ ◎ en la pantalla del mapa.

Mini-juego Redman Gone Wild
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ ⊗ ◎ △ □ en la pantalla del mapa.

Todas las canciones
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona ◎ □ ◎ □ en la pantalla del mapa.

Luchas desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona □ □ ◎ ◎ □ en la pantalla del mapa.

Carreras callejeras desbloqueadas
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ △ ⊗ ⊗ △ en la pantalla del mapa.

Traje nuevo en la Puma Store
Mantén pulsados L1 y R1 y presiona △ ⊗ ◎ □ en la pantalla del mapa.

Total Overdose

Durante el juego, pulsa L1 L2 L3 R1 R2 R3 para activar el modo trucos e introduce los siguientes códigos:

Todas las armas
△ L1 R2 □

Vida al máximo
⊗ □ ◎ △

Todos los Movimientos Locos
◎ ◎ L2 ⊗

Ultimate Spider-Man

Ve a la pantalla de Controles en el menú de Opciones e introduce los siguientes códigos:

Desbloquea todos los personajes
→ ↓ → ↓ ← ↑ ← →

Desbloquea todos los cómics
← ← → ← ↑ ← ← ↓

Desbloquea todas las galerías
↓ ↓ ↓ ↑ ↓ ← ←

The Warriors



Desbloquear todo
L1 Select □ ↓ L2 →

200 dólares, 3 fashes y 9 latas
R1 R2 L1 ⊗ ↓ L1

Supera la misión en la que estés
↓ □ ⊗ Select R1 ←

Furia infinita
□ ◎ △ Select ⊗ ←

Sprint infinito
↓ □ ← ⊗ L1 Select

Cuchillo
↓ ↓ Select ↑ ↑ L3

Machete
L1 ⊗ R1 R1 Select R2

Tubería
R2 ◎ Select ↑ L1 →

Bate
□ R2 ↓ ↓ L1 L1

Bate irrompible
L3 L3 ◎ ↑ ◎ Select

Botas de punta de acero
R3 R2 R1 L3 L2 L1

Puño americano
◎ ◎ ◎ L1 Select △

Esposas
↑ ⊗ ↑ Select L3 L1

Llave de las esposas
← ⊗ ⊗ R2 L1 ↓

Despistar a la policía
↑ Select ⊗ △ △ □

Quítate las esposas tú mismo
△ △ △ Select △ R1

Desbloquea el traficante de armas
→ R1 ◎ ⊗ Select □

Vida infinita
↑ △ L3 Select ⊗ L2

X-Men Legends 2

Desbloquea las secuencias
Pulsa ← → → ← ↓ ↓ ← Start en el menú de review.

Todos los cómics
Pulsa → ← ← → ↑ ↑ → Start en el menú de review.

50 Cent: Bulletproof

Bulletproof (Invencibilidad)
Introduce ny'sfinestyo en la pantalla de códigos.

Mike mode (Armas más poderosas)
Introduce the hub is broken en la pantalla de códigos.

Empty n' Clips counterkill
Introduce workout en la pantalla de códigos.

Track Action 26
Introduce orangejuice en la pantalla de códigos.

Video My Buddy
Introduce sayhellotomylittlefriend en la pantalla de códigos.

Video So Seductive
Introduce killa1 en la pantalla de códigos.

SUPERNENA AL RESCATE

Cada número nos esforzamos por recopilar los trucos y consejos más interesantes. Si aún así no encuentras lo que necesitas, no te cortes y pide sin pudor: dinos dónde estás atascado, de qué juego te gustaría encontrar una guía o qué quieres encontrar en «Sin trampa ni cartón». Envíanos un correo electrónico a la dirección trucos.ps2@grupozeta.es

Estoy jugando a God Of War pero no sé que tengo que hacer para superar el nivel en el que hay que liberar al Oráculo ¿Podéis ayudarme?

En primer lugar, asegúrate de que el ascensor circular esté arriba. Después, vuelve a la entrada y coge una de las dos estatuas. Llévala hasta el ascensor y haz que baje, pero salta a tiempo de quedarte en la plataforma de arriba. Ve por la otra estatua y colócala sobre la primera para formar una especie de columna. Con el ascensor abajo, arrastra la columna de estatuas hacia la derecha hasta llegar a un pequeño mausoleo. Allí, arrástrala hacia la izquierda para que te ayude a alcanzar una plataforma elevada. Ahora tendrás un minuto para superar los retos que te separan del Oráculo.

Tenía muchas ganas de probar killer7 pero me quedé atascado al principio del juego. Llegué a un garaje en cuyo techo había un nido del que no paraban de salir Smiles... ¿Qué tengo que hacer para poder avanzar?

Solamente podrás destruir el nido eligiendo a Dan y disparando una de sus Demon Shells. Para ello, deberás eliminar a unos cuantos Smiles primero (para obtener sangre) y después realizar el disparo especial sobre el nido pulsando tres veces el botón Cuadrado.

SIN TRAMPA NI CARTÓN

POR **KRIKRI**

Aunque seas de ese tipo de jugones que presumen de pasarse los juegos hasta el final sin utilizar trucos, no te preocupes, tu reputación no se verá afectada por consultar esta sección. Encontrarás mapas, consejos y estrategias para llegar a ser el mejor. Para comenzar, unas «Futbolecciones», aunque esta vez no corren a cargo de Jorge Valdano sino de nuestro experto en PES.

TODO LO QUE SIEMPRE QUISISTE SABER SOBRE PRO EVOLUTION SOCCER 5 Y NUNCA TE ATREVISTE A PREGUNTAR

Uno de los mayores tópicos del mundo del balompié, «qué grande es el fútbol», se puede aplicar de manera rotunda a Pro Evolution Soccer. La idiosincrasia del deporte rey se refleja también en el juego y se cumplen todas las expectativas imaginables: «el fútbol es así», «no hay enemigo pequeño» y, sobre todo, «hasta que no pita el árbitro, no se acaba el partido».
En PES siempre crees que eres el mejor, te compras las seis estrellas de dificultad, ganas todos los torneos habidos y por haber, machacas a aquel que se ponga por delante... hasta que siempre (siempre) llega el amigo de un amigo o la prima de tu vecino, se pone a los mandos y empieza a hacer cosas que nunca habías visto. Eso se va a acabar. Te enseñamos cuatro sencillos trucos que harán que seas tú quien deje a los demás con la boca abierta y, quién sabe, a lo mejor hasta ganas algún partido.

Una de las grandes olvidadas es la **ESTRATEGIA**. Antes de cada partido tienes que elegir muy bien la que mejor le va a tu equipo aunque si lo necesitas, podrás cambiarla durante el encuentro. Hasta ahí, todo muy sencillo. Lo que no solemos aprovechar (y es un arma muy interesante) es el manejo de la estrategia durante el desarrollo del juego. Para ello, hay que ir a:

Ajustes de estrategias/Manual

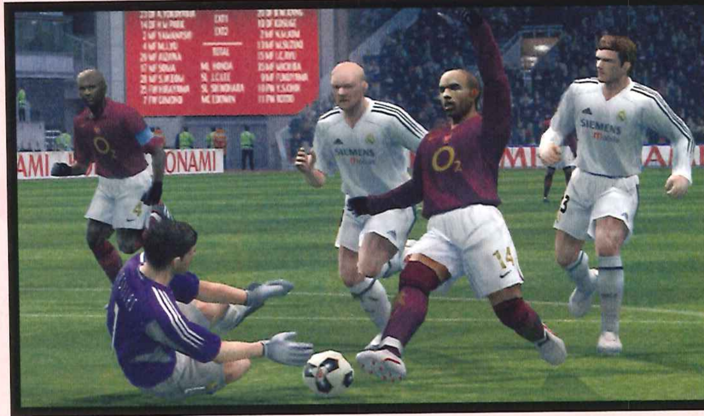
El funcionamiento es muy sencillo: primero hay que asignar a cada uno de los botones (⊗ □ △ ◎) la función que quieras entre las doce disponibles. Durante el partido, sólo tendrás que pulsar este botón a la vez que L2 para ejecutar cada jugada. Las más útiles son:

- **Fuera de juego:** En cuanto lo hagas, tú defensa se adelantará en bloque, dejando a los delanteros en fuera de juego. Es arriesgada pero suele ser efectiva cuando aciertas con los tiempos.
- **Contraataque:** Cuando la empleas, tus jugadores salen disparados como almas que lleva el diablo en busca de la portería contraria. La diferencia con la táctica normal es que los jugadores del centro del campo se suman al ataque más descaradamente.
- **Ataque por los lados:** Asignando esto, tus jugadores dirigirán su ataque por el lado en cuestión.
- **Zona de presión:** Al accionarlo, los futbolistas de tu equipo hacen una presión más agresiva sobre los jugadores contrarios.
- **Cambio de alineación:** Puedes memorizar dos sistemas de juego diferentes, por ejemplo, uno más defensivo y otro con todo el ataque y cambiarlos en medio de un partido según las circunstancias del juego.



Pero no todo es estrategia, la **HABILIDAD** también es una parte muy importante del deporte inventando por los ingleses y en Pro Evolution Soccer no iba a ser menos. Además, es lo que nos ayudará a dejar a nuestros rivales sobre la hierba, por lo tanto, lo más divertido a la hora de jugar.
Lo primero que tienes que aprender es que tu mejor amigo dentro del campo es el R2. Con él, se pueden hacer las mayores filigranas del mundo. Empléalo a la hora de quedarte solo delante del guardameta, para controlar la pelota cuando la recibas, para driblar, encarar e incluso para tirar a puerta. Si estás parado y lo pulsas antes de chutar, buscará un tiro colocado. Sirve para todo. Un buen empleo de este botón diferencia a los buenos de los mediocres.

- **Regates:** Con la versión 5 de PES la cosa ha cambiado un poco y simplemente con cambiar de dirección sin correr, conseguirás buenos regates. Pero para hacerlo realmente bien, lo mejor es que pulses R2 mientras cambias de dirección. Si lo haces una vez driblará hacia un lado. Si lo usas dos veces seguidas, volverá loco al defensa que sólo podrá buscar su cintura perdida.
- **Bicicletas:** Hay dos tipos de bicicletas: la corta y la larga. La primera se hace pulsando R2 varias veces seguidas. La larga la puedes hacer pulsando L1 repetidamente o moviendo el joystick analógico derecho dos veces hacia la dirección en la que mire el jugador.



Para impresionar a tus amigos, utilízalo delante del portero y déjalo de rodillas.

- **Autopases:** Como en las bicicletas, también hay dos opciones. Una es por abajo: cuando vayas corriendo con R1 pulsado, presiona R2 a la vez que la dirección que quieras y el jugador hace un autopase raso. La otra es por arriba: Con el joystick derecho pulsa rápidamente abajo y arriba y el futbolista levanta un poco el balón al estilo Oliver y Benji y pasa por encima del defensa.
- **Vaselinas:** Para variar, también hay dos formas de hacerla. La tradicional se consigue pulsando L1 □ pero es bastante potente, por lo que sólo está indicada para tiros lejanos. Cuando estés más cerca, lo mejor será pulsar R1 justo al efectuar el disparo. Te aseguramos que con ésta podrás quedar como un auténtico campeón.
- **Pases:** Hay un par de modalidades aparte de las normales (⊗ △). Empleando L1 △ la pasa al hueco por encima de los rivales. Con L1 ◎ ejecuta la misma acción pero, en lugar de buscar el hueco, la manda donde la dirijas tú. Éste último sirve para pases más lejanos.
- **Paredes:** Una pared es una devolución de balón rápido entre dos jugadores. Se puede hacer de dos maneras, para que veas que los chicos de Konami piensan en todo. El primer movimiento para la pared se consigue pulsando L1 ⊗, eso hace que el jugador se desmarque una vez toque la pelota. Después, llega el momento de la devolución. Se puede hacer volviendo a pulsar ⊗ para que la toque al pie, con el △ para pasarla al hueco o con ◎ para hacerlo por encima del rival.

Con estos pequeños consejos ya puedes fardar un poco en un terreno de juego, pero ahora vamos **A POR NOTA**. Si aprendes a utilizar bien los siguientes consejos te puedes convertir en el más chulo del barrio.

- **Toque «busca-hueco»:** Con el balón parado pulsa R1 L1 y el jugador lo desplazará un poco hacia el lado que elijas. Esto es útil, por ejemplo, cuando tienes un defensa delante en la frontal y quieres buscar hueco para disparar a puerta. También vale para encontrar centros en la banda.
- **Control de frenada:** Cuando vas corriendo y quieres parar en seco para que el defensa que te persigue pase de largo, pulsa L1.
- **Encara al defensa:** Si tienes encima a un defensa y estás semi-parado, pulsa R2 y podrás encararle para poder después emplear un regate y dejarle atrás.
- **Pase sin mirar:** Uno de los trucos más complicados. Se hace con R3 y el stick derecho. Hay que dirigirlo hacia donde quieras y pulsar R3 dándole la fuerza que desees. Puedes emplearlo para hacer el típico pase que daban De la Peña, Laudrup o ahora Ronaldinho mirando hacia el público y pasando la bola en otra dirección. Es un pase completamente manual, tanto en dirección como en potencia. Ahí reside su dificultad a la vez que su poder ofensivo.
- **Dejarla pasar:** Pulsa R1 cuando te llegue el balón y no toques nada más. El jugador abrirá las piernas para dejar pasar el balón engañando a todo el mundo.
- **La «Roulette»:** Es la maniobra que ha vuelto a poner moda Zinedine Zidane y que consiste en hacer un giro de 360 grados con los dos pies apoyados en el balón. Sin palabras.
- **La elástica:** Se le atribuye últimamente a Ronaldinho aunque uno de los primeros que la empleó fue Ronaldo cuando vestía de azulgrana. La figura consiste en amagar la salida hacia un lado con el balón pegado al pie y cambiar rápidamente hacia la otra dirección. Con esto dejarás sentado a quien se te ponga por delante. Se hace pulsando tres veces seguidas L1 o R2 con el balón detenido.

Ahora te toca a ti poner en práctica estos consejos para disfrutar aún más del considerado por muchos como el mejor simulador de fútbol de todos los tiempos... Eso sí, recuerda que una de las cosas que lo han hecho grande es que, por mucho que hayas jugado, siempre podrás descubrir algún movimiento nuevo.

Guía

POR **CRONO**



CASTLEVANIA

CURSE OF DARKNESS

CASTILLO ABANDONADO

Nada más comenzar la partida, vuelve por el puente y ve hasta el final del camino. Encontrarás una Poción. En el castillo no hallarás ningún área de especial dificultad. Tan sólo ten en cuenta que para abrir la puerta cerrada en la sala inundada, necesitarás la Cresta de Dragón que podrás encontrar al final del pasillo de la segunda planta (consulta el mapa del Castillo Abandonado, P2).

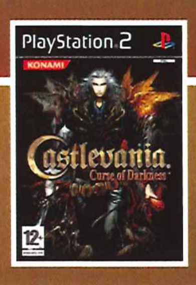
El mapa también se halla en la segunda planta, en la segunda torre.

Al final de la segunda planta verás a tu primer Demonio Inocente. Este es de tipo Hada, y su principal característica es su habilidad para recuperarte PS (Puntos de Salud).

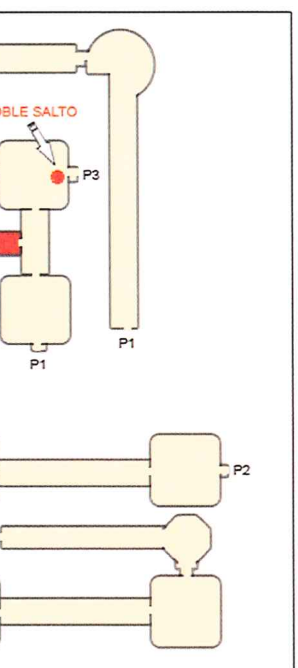
A tener en cuenta:

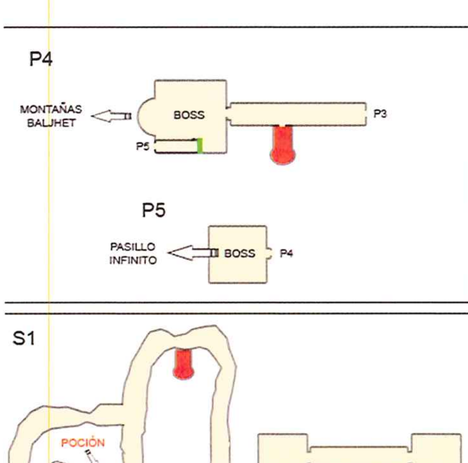
- Recuerda que para abrir los cofres necesitarás la ayuda del Hada.
- En el sótano B1, darás con una sala con muchos barriles. Rómpelos para hallar un cofre oculto detrás con «Aluminio» en su interior (consulta el mapa S1).
- Cuando el Hada marque un punto con interrogaciones, podrás romperlo para seguir avanzando o encontrar una zona oculta. En la misma sala donde consigues la habilidad «Combinar» en el S1, tendrás que derribar una columna

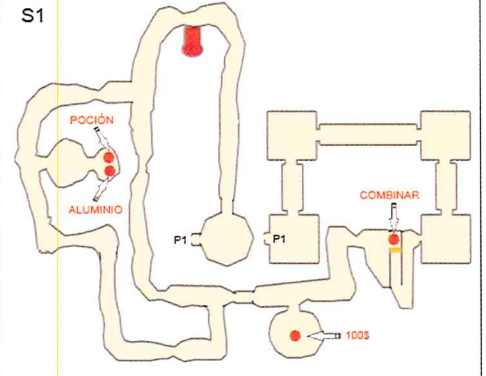
Acabar con la maldición de Drácula no será tarea fácil. No tengas piedad de tus enemigos y evoluciona tus Demonios Inocentes lo máximo posible. Avanzar no es difícil, afrontar las tres batallas finales es lo que de verdad demostrará tus habilidades como Maestro de Forja de Demonios.



COMPAÑÍA: **KONAMI**
GÉNERO: **RPG DE ACCIÓN**
MEMORY CARD: **479 KB**
HTTP://WWW.KONAMI.COM/GS/OFFICIALSITES/CASTLEVANIA







para seguir avanzando. Presta atención al Hada.

Como completar el 100% de esta zona:

En esta área no hay que hacer nada en especial para conseguir el 100%. Simplemente avanza normalmente en el juego. Más adelante volverás a esta zona como parte del desarrollo y se completará el 100%.





Boss	Armadura Loca
Dificultad	**
Nivel	9
Debilidad	Rayo
Tolerancia	Ninguna
PS	1330

Primera fase: este boss es bastante sencillo. En su primera fase sólo tendrás que esquivar o bloquear sus ataques y golpearle continuamente.

Segunda fase: esta no es muy diferente. Presta algo más de atención a sus ataques, en especial a las bolas de fuego y a las llamaradas que lo rodean ya que no podrás bloquearlas. Esquiva las bolas usando el salto lateral. Para evitar las llamaradas, simplemente aléjate del enemigo. A medida que los PS de la «Armadura» vayan bajando, ésta aumentará la potencia de fuego. Golpéala en cualquier momento en el que no esté atacando para derrotarla fácilmente.

MONTAÑAS BALJHET

Nada más empezar verás otro Demonio Inocente. Esta vez será Magma, un D.I. del tipo «Ataque». Su principal habilidad es la fuerza bruta.

Este nivel es muy sencillo y lineal. Sólo tendrás que tener en cuenta un par de cofres y algún item para continuar. El mapa lo podrás encontrar dentro de la tienda que hay justo enfrente del primer punto para salvar.



A tener en cuenta:

- Anillo de fuego. Tendrás que saltar a lo alto de un gran bloque de piedra para localizar el cofre. Consulta el mapa para ver su localización exacta.
- La empalizada. En la zona de los cañones, verás una gran empalizada que a simple vista parece no romperse con tus armas convencionales. Tendrás que matar al enemigo que maneja el cañón, ocupar su lugar y derribar la empalizada a cañonazos.

Como completar el 100% de esta zona:

- Tras completar el área Pasillo Infinito, el nivel del agua bajará y la catarata que había en esta zona desaparecerá revelando una puerta secreta
- Matando a los Esqueletos de Sangre se desbloquea otra puerta secreta. Para poder matarlos necesitarás la habilidad «Purificar» de tu D.I. tipo Mago. Esta habilidad se obtiene con la evolución «Vara Nautilus».



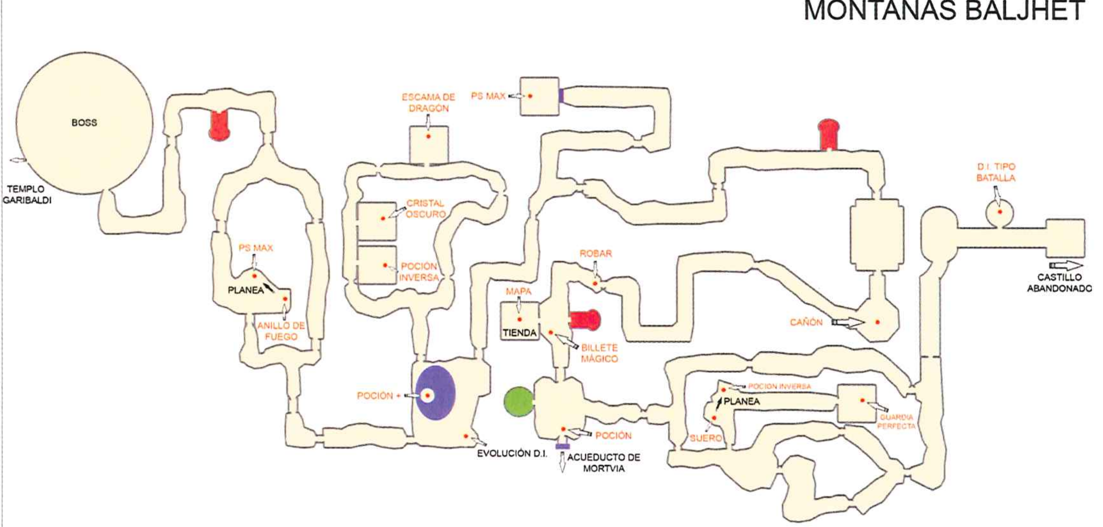
Boss	Wyvern
Dificultad	***
Nivel	14
Debilidad	Ninguna
Tolerancia	Fuego
PS	1900

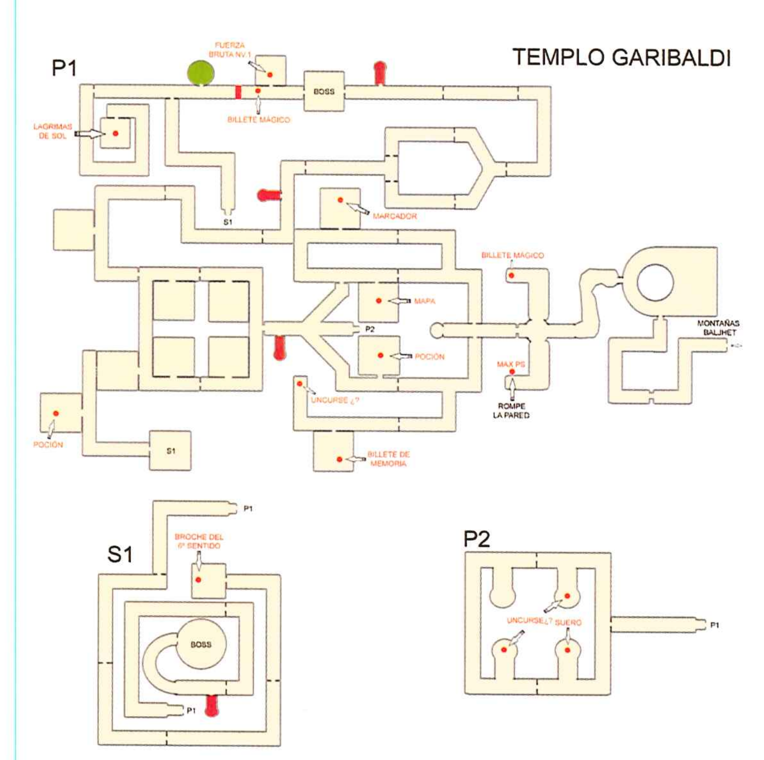
Asegúrate de llevar equipado el Anillo de fuego antes de enfrentarte a este boss. Gracias al Anillo los ataques de fuego del Wyvern te harán menos daño.

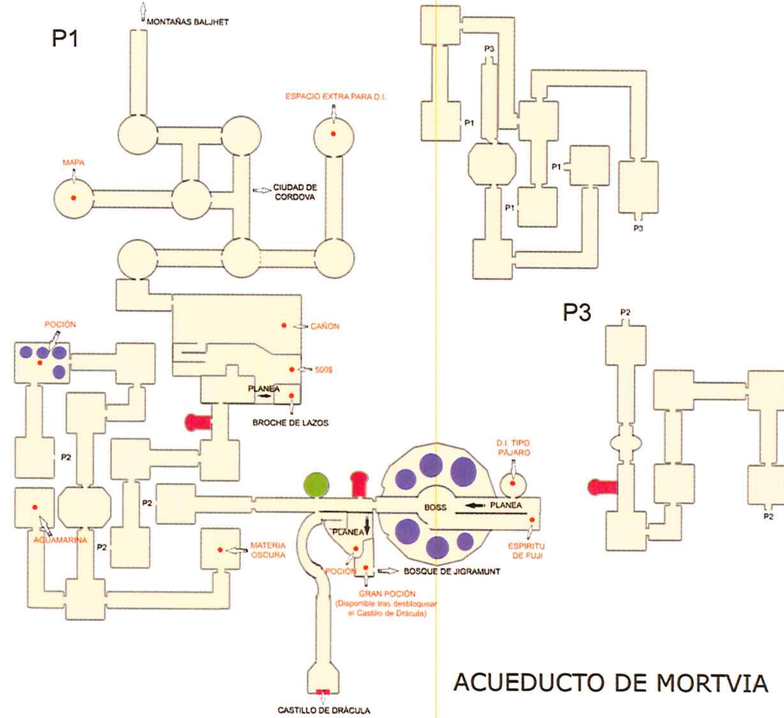
Para herir a este boss, tendrás que golpearle en la cabeza. Al comenzar el combate sus únicos ataques serán un coletazo y un cabezazo. Ambos podrás bloquearlos normalmente. Ocasionalmente puede tratar de morderte. Este ataque también es bloqueable.

Cuando le hayas quitado la mitad de la vida, se volverá más agresivo. Comenzará a volar y a escupir fuego, bien desde el aire o desde el suelo. Los ataques de fuego no se pueden bloquear, así que trata de mantenerte alejado.

Para esquivar la llamarada aérea, simplemente corre. Para evitar el fuego desde el suelo, cuando veas que el Wyvern levanta la cabeza y se inclina ligeramente







hacia atrás, rápidamente corre detrás de sus patas. Así no te alcanzará.

TEMPLO GARIBALDI

A tener en cuenta:

- PS MAX UP. No entres aún al templo, rodéalo por la izquierda. Verás en el muro una parte agrietada. Golpea con tu arma para desvelar una Poción de aumento del máximo de vida. Consulta el mapa para ver su ubicación
- Habilidad «Fuerza Bruta» del D.I. tipo Batalla. La encontrarás tras la pelea con Trevor Belmont, unas cuantas salas más adelante (consulta el mapa si quieres ver la habitación exacta). No pases por alto esta habilidad ya que la necesitarás para abrir las «Puertas Pesadas» que hallarás durante el juego y así para continuar con la aventura.
- Broche 6º Sentido. Lo verás al final del pasillo del S1.
- Habilidad «Marcar». Con ella podrás hacer marcas en el mapa para recordar lugares y objetos importantes.

Como completar el 100% de esta zona:

Necesitarás la habilidad «Círculo Mágico» de tu D.I. tipo Demonio. Con ella podrás pasar por debajo de la verja dañada del P1. Comprueba el mapa para ver su localización.
En esta zona además verás dos bosses más, Legión y Nuculais. En la sección de extras, al final de la guía, te detallamos como vencerlos.



Boss	Trevor Belmont
Dificultad	***
Nivel	?
Debilidad	?
Tolerancia	?
PS	?

Trevor es uno de los bosses más difíciles de este juego. Por suerte, en esta ocasión te lo pondrá fácil. Para acabar con él (o él contigo), tendrás que quitarle un 25% de sus PS. Entonces la pelea terminará.
Trevor tiene un buen repertorio de ataques, pero para esta batalla en concreto nos centraremos en tres:
Combo con látigo. Ejecutará una combinación de 3 ó 4 golpes seguidos. Podrás bloquear los dos primeros, pero a partir del tercero recibirás daño, así que procura alejarte y no tratar de bloquear ninguno. Además, de manera aleatoria, en algunos momentos acabará su ataque con un chorro de Agua Bendita. Este tipo de ataque no se puede bloquear, así que no lo intentes. Sencillamente, esquívalo saltando o corriendo.
El segundo ataque es otro combo, pero esta vez a base de puñetazos y patadas. Ocurre lo mismo que en el combo con látigo. No se puede bloquear toda la secuencia, mejor trata de esquivarlo.
El tercer ataque es un fuerte puñetazo con carrerilla. Cuando Trevor se lance hacia ti, haz un salto lateral o simplemente salta hacia arriba para esquivarlo.
Apréndete estas secuencias y tendrás media batalla resuelta. Para atacar, lo mejor es mantenerse a una distancia media cuando Trevor ejecute uno de sus combos, de manera que sólo te alcancen los dos o tres últimos golpes mientras bloqueas. De esta forma, cuando Trevor acabe su combo podrás aprovechar esos pocos segundos en los que está indefenso ante los ataques.
Tras luchar con Belmont, asegúrate de que has recorrido todo el castillo. Una vez tengas todo lo posible (hasta que consigas la habilidad para pasar por la verja dañada), dirígete al teletransportador que verás después de abrir la «Puerta Pesada» con la ayuda de tu D.I. (tendrás que utilizar la habilidad «Fuerza Bruta» del D.I. de tipo «Batalla»). Con el teletransportador, ve a las Montañas Baljhet (único destino posible por el momento) y, de nuevo, con ayuda de tu D.I. abre la puerta que bloquea el camino al Acueducto de Mortvia.

ACUEDUCTO DE MORTVIA

En este nivel conseguirás a tu tercer D.I. Este es de tipo Pájaro. Sus principales características son el poder de moverse libremente por la pantalla y la habilidad «Planeo», la cual te permite salvar pequeños obstáculos usando al D.I. como si fuera un planeador.
El D.I. te estará esperando justo después de vencer al boss de este nivel. Tras conseguirlo, deberás planear desde el barranco que hay justo delante de la puerta del boss para seguir avanzando con la aventura. También podrás volver a los niveles anteriores para buscar en los mapas las zonas marcadas como «Planea» para conseguir algunos objetos.

A tener en cuenta:

- Broche de lazos. Se halla en la zona de los cañones. A la izquierda de la puerta de salida, verás un barranco. Utiliza la habilidad «Planeo» de tu D.I. tipo «Pájaro» para llegar al otro lado.
- El puente. También en la zona de los cañones, tendrás que derribar a cañonazos la torre que está medio inclinada para hacerte un puente.
- La habitación sin salida. Al final del pasillo del P2 encontrarás una habitación sin aparente salida y una puerta elevada. Verás una estatua que parece un Brujo en la mitad derecha de la sala. Golpea la estatua y revelarás la salida.

Como completar el 100% de esta zona:

- Tras completar la zona del «Pasillo Infinito», muchas áreas del Acueducto de Mortvia quedarán libres de agua. La zona donde peleaste con el boss y la habi-

tación inundada en el P1 donde estaba la Poción en el centro. Ambas zonas tendrán algo más de área para explorar.



Boss	Esqueleto Acuático
Dificultad	***
Nivel	24
Debilidad	Fuego
Tolerancia	Ninguna
PS	3422

Los principales ataques del esqueleto se basan en las lanzas. Cuando está en tierra, sencillamente tratará de pincharte con ella. Este ataque es bloqueable y no debería suponer un problema. Ten cuidado cuando vaya a saltar hacia o desde el pez, ya que intentará caer sobre tu cabeza con la lanza por delante. Este otro ataque también es bloqueable. Como es habitual, después de cada secuencia de golpes, es el mejor momento para tu ataque.

Cuando el esqueleto va montado en el pez puede dar vueltas alrededor de la plataforma, o bien tirarse a por ti cruzando la plataforma de lado a lado. Cuando se tire, en vez de bloquear, rueda hacia un lado y aprovecha para golpearle antes de que vuelva al agua. Mientras te esté rodeando, ten cuidado con las lanzas que te tirará. Tanto las normales como las de fuego se pueden bloquear. Además, el esqueleto también será vulnerable en el agua. Sólo has de tener cuidado con las lanzas al acercarte para golpearte.

Para esta batalla te recomendamos que alternes el uso del D.I. Hada y el D.I. de Batalla. Empezando por el de Batalla para que te eche una mano y cuando tus PS hayan descendido a la mitad, cambia al Hada para que te recupere algo de PS. Cuando vuelvas a tener los puntos de salud al completo, vuelve a cambiar al D.I de Batalla.

BOSQUE DE JIGRAMUNT

En el interior del Bosque de Jigramunt se encuentran las Torres del Tormento y de la Eternidad. Son dos zonas en las que te limitarás a ir subiendo pisos mientras acabas con enemigos cada vez más difíciles. Al final de cada torre hallarás un preciado item. Además del consiguiente aumento de nivel por recorrer la torre completa. Daremos más detalles sobre las Torres en la sección de Extras de la guía.

A tener en cuenta:

- Los bolos. Llegarás a una habitación con una puerta bloqueada por una hilera de estatuas dispuestas en forma de bolos. Para destruir las estatuas, necesitarás la habilidad «Carga de Hombro» de tu D.I. de tipo «Batalla». Tras la puerta tienes algunos items interesantes como el Anillo Raro que te da un +15 a la suerte (SUER) de Héctor.
- Material Aguamarina. En la parte norte del bosque (consulta el mapa), encontrarás un muro muy debilitado. Rompiéndolo darás con una zona que te llevará a un cofre con un Aguamarina y a una entrada secreta al Castillo Abandonado.
- El callejón sin salida. Volviendo desde la Torre de la Eternidad, por la primera puerta a la izquierda, verás un camino que aparentemente es un callejón sin salida. Pues bien, al final del todo, en una zona con el suelo agrietado, utiliza la técnica Prensa de Bolsillo de tu D.I. de Batalla. El suelo cederá y podrás descubrir algo más de mapa.
- Anillo de Hielo. Este anillo reducirá el daño por ataques de Hielo. Consulta el mapa para saber dónde encontrarlo.
- PS MAX UP. Muy cerca de donde encuentras el Anillo de Hielo, rompiendo un muro, encontrarás una Poción que aumentará tus PS totales. Mira el mapa para conocer su ubicación

Cómo completar el 100% de esta zona:

Destruye las estatuas colocadas a modo de bolos, rompe el suelo del callejón sin salida y abre el camino hacia el Castillo Abandonado. Con estos tres pasos tendrás el 100% de este mapa.



Boss	Minotauro
Dificultad	**
Nivel	30
Debilidad	Viento
Tolerancia	Tierra
PS	4200

El Minotauro es quizá uno de los boss más fáciles de este juego. Tiene un buen repertorio de movimientos, pero todos basados en menear una enorme columna con la cual tratará de golpearte.

La mejor estrategia para acabar con este jefe es mantenerse cerca. Si te alejas demasiado te lanzará la columna y no podrás bloquear el ataque, sólo esquivarlo. Si te mantienes a media distancia, utilizará un golpe horizontal con el cual barre casi los 180° por delante de él. Este ataque tampoco se puede bloquear y tendrás que esquivarlo. Si permaneces muy cerca del boss, casi siempre utilizará un golpe en vertical, el cual, a parte de poderse bloquear, es muy sencillo de esquivar. Cuando su PS se haya reducido un 75% comenzará a intentar saltar sobre ti. Utiliza el paso lateral doble para esquivar al Minotauro y la onda expansiva que crea cuando impacta con el suelo.

La estrategia más rápida y sencilla consiste en acercarse para golpear tan rápido como puedas y, cuando veas que empieza a blandir la columna, usa un doble salto hacia atrás para esquivarle. Rápidamente vuelve al ataque y repite la operación. Acuérdate de alternar tus tres D.I. con el Hada para recuperar PS.

CIUDAD DE CORDOVA

Esta zona es muy sencilla y lineal. No encontrarás demasiada resistencia pero tampoco muchos items. Tras vencer al boss, Isaac, encontrarás el D.I. Tipo «Mago». Estos D.I. utilizan los corazones para realizar ataques mágicos de distintos elementos en vez de ejecutar ataques físicos.

En este nivel también hallarás la Habitación de las Sillas. ¿Te has fijado en todas esas sillas en las que te puedes sentar y están repartidas por los niveles? Bien, pues cada silla en la que te sientas viene a parar a esta especie de Galería. Cuando las tengas todas, aparecerá una silla especial. Durante el juego, recuerda sentarte sobre cualquier forma sospechosa, desde un tronco en el bosque, ¡hasta el trono de Drácula!

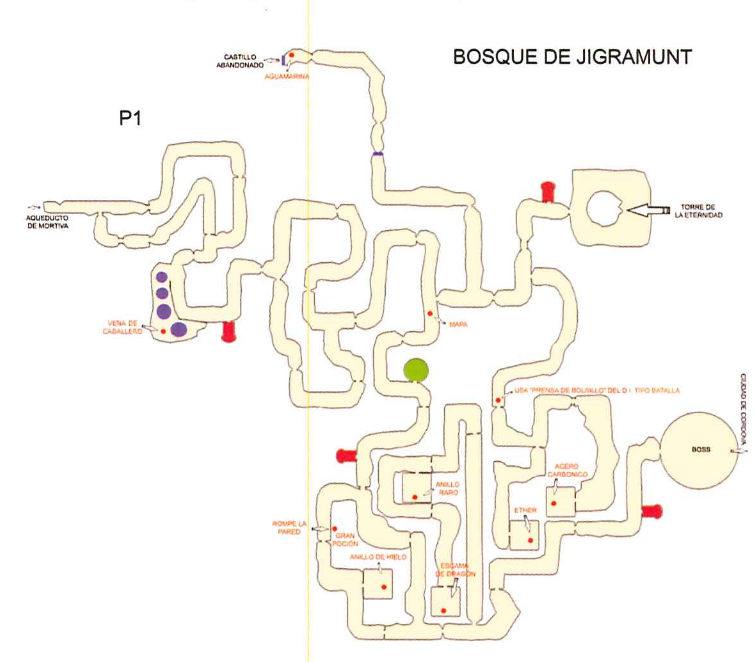
A tener en cuenta:

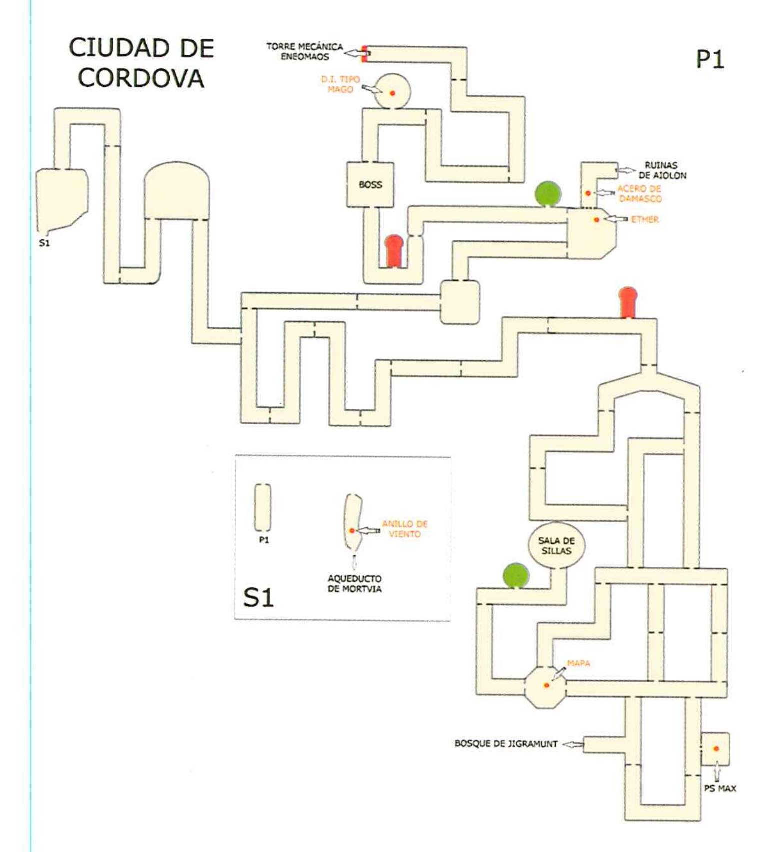
- La verja: Nada más comenzar este nivel, verás una verja que no puedes traspasar y items que hay detrás. Para atravesarla deberás volver más tarde con tu D.I. tipo Demonio y usar la habilidad Círculo Mágico para pasar por debajo de la verja.

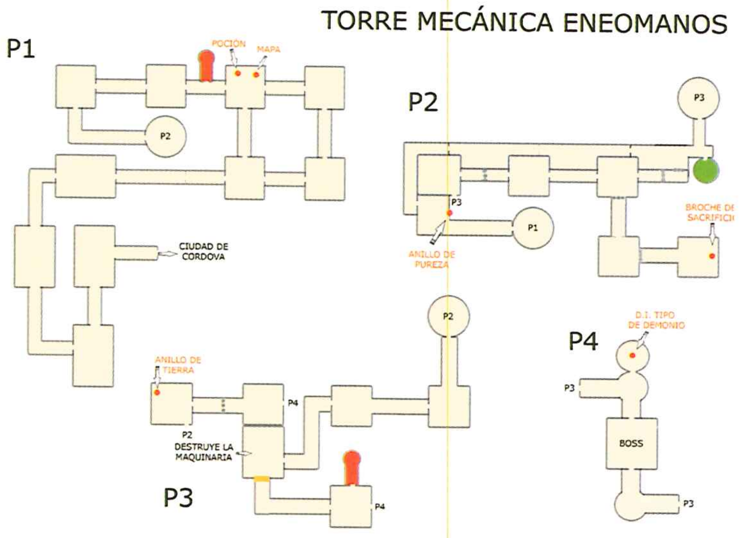
Cómo completar el 100% de esta zona:

En el P4, en la zona de los suburbios, encontrarás una reja en la que se ven algunos items detrás. Necesitarás la habilidad «Círculo Mágico» de tu D.I. tipo «Demonio» para pasar por debajo.









Boss	Isaac con D.I. Abel
Dificultad	****
Nivel	34
Debilidad	Hielo
Tolerancia	Oscuridad
PS	5850

Durante esta pelea tendrás que estar esquivando continuamente, ya que tanto Isaac como Abel (su D.I.) atacarán constantemente. Para saber en qué momento atacar, presta atención a los comandos que le da Isaac a su D.I. Cuando Isaac grite «Kill!», Abel irá bajo tierra y tratará de golpearte desde abajo. Este ataque no se puede bloquear, así que esquívalo. Mientras el D.I. te busca bajo tierra, Isaac se estará riendo. Aprovecha este momento para atacarle. Si Isaac grita «Go!», Abel se lanzará a por ti en un ataque giratorio. No tienes más que esquivarlo. Si cuando Abel se lanza a por ti estás lo suficientemente cerca de Isaac, podrás golpearles a los dos a la vez.

El resto de movimientos de Isaac (el combo con la lanza, el gancho de fuego, etc.) son bloqueables. Espera siempre a que acabe uno de sus movimientos y aprovecha para atacarle. Tus D.I. tipo «Batalla» o tipo «Pájaro» serán de utilidad para tener a Abel ocupado mientras tú peleas con Isaac.

TORRE MECÁNICA ENEOMAOS

En este nivel, y tras derrotar al boss, obtendrás el D.I. tipo «Diablo». Estos D.I. son extremadamente rápidos y ágiles, y pueden ejecutar tanto ataques físicos como mágicos.

De nuevo te encontrarás ante un nivel en el que no hallarás ninguna dificultad. Es muy lineal y además no tiene ninguna zona oculta.

A tener en cuenta:

- La maquinaria. Cuando llegues a una sala sin aparente salida y con una maquinaria enorme, tendrás que trepar por ella y golpear un engranaje que hay en uno de los bordes. De esta manera abrirás la salida.
- El interruptor. Encontrarás un interruptor que activa unas escaleras para seguir avanzando pero que sólo dura unos tres segundos. Para seguir tendrás que parar el tiempo con tu D.I. tipo Mago justo después de activar el interruptor.
- ¿Ascensor?. De nuevo, al llegar a una sala redonda sin aparente salida, fíjate en unas columnas con forma de engranaje enorme que hay en la pared. Tendrás que golpear estas columnas para hacer que la plataforma suba hasta el siguiente nivel.
- Para seguir avanzando en la aventura, una vez hayas derrotado al boss y conseguido el D.I. tipo «Diablo», usa el teletransportador para volver a Ciudad Cordova – Centro. En la habitación de la derecha del teletransportador (mirando el mapa en modo Fijo) verás una reja en la que tendrás que usar la habilidad Círculo Mágico para pasar al otro lado y entrar en el nivel Ruinas Aiolon.

Cómo completar el 100% de esta zona:

No hace falta hacer nada en especial. Este nivel no tiene zonas ocultas. Simplemente explora todo el mapa y tendrás el 100%.



Boss	St. Germain
Dificultad	****
Nivel	37
Debilidad	Rayo, Oscuridad
Tolerancia	Tierra, Luz
PS	4250

Recuerda entrar en esta batalla con tu D.I. tipo «Mago Invocado». Lo primero que tendrás que hacer será parar el tiempo para contrarrestar la misma técnica de St. Germain. Además, si tu D.I. tipo «Hada» tiene la habilidad «Polvo Envenenador», invócala para envenenar a tu enemigo. Esto causará que se bloquee durante algunos ataques, dejándote tiempo para atacar tú.

Con la primera barra de vida, St. Germain se limitará a ejecutar combos con su espada, parar el tiempo y teletransportarse. Bloquea los ataques y aprovecha cuando finaliza el combo para atacar tú. Si el filo de la espada es verde, el último golpe te envenenará. En ese momento St. Germain acelerará el tiempo para que el efecto del veneno sea mayor. Utiliza Suero o tu D.I. para detener el tiempo y contrarrestar el ataque.

Con la segunda barra de vida, comenzará a utilizar un ataque en el que una serie de raíces con pinchos salen del suelo en varias direcciones. Además St. Germain volverá a acelerar el tiempo. Este ataque también se puede bloquear, por lo tanto espera a que no tengas ninguna raíz cerca y ataca a St. Germain. Cuando le hayas quitado la segunda barra, St. Germain retrocederá el tiempo y se recuperará una barra completa. Tendrás que volver a vencerle con el añadido de que ahora utilizará su pistola para atacarte a distancia, aparte de todos los ataques anteriores.

RUINAS AIOLON

Tras completar esta zona, volverás al Castillo Abandonado. Tendrás que ir a la sala dónde derrotaste al primer boss del juego y subir unas escaleras que hallarás para luchar contra Trevor Belmont.

PlayStation 2

24™

THE GAME







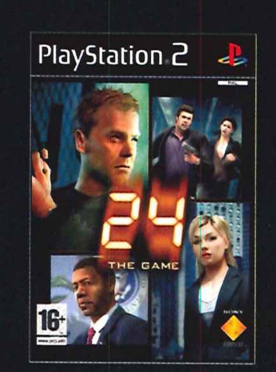
IMAGINE
TELEVISION





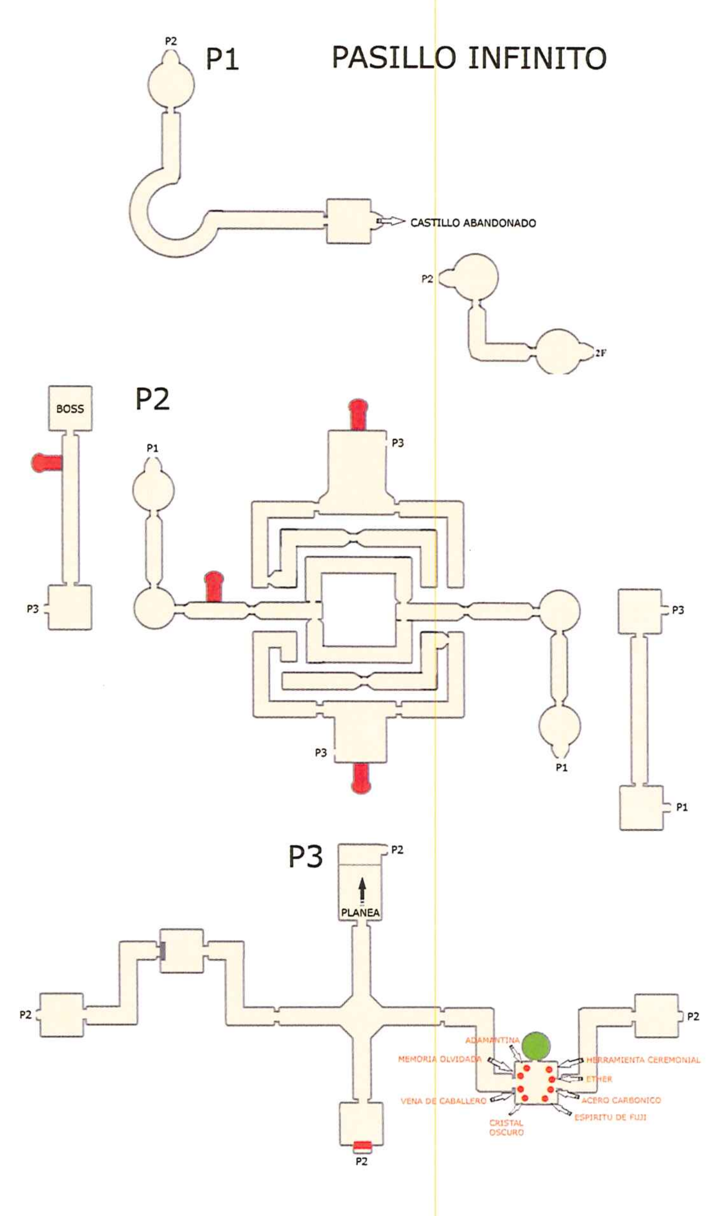
EXPERTO TIRADOR, ESPECIALISTA EN COMBATE CUERPO A CUERPO, INTERROGADOR DESPIADADO, CONDUCTOR DE ALTA VELOCIDAD, AGENTE ANTITERRORISTA Y ADEMÁS PADRE PROTECTOR. ¿SEGURO QUE ERES CAPAZ DE PONERTE EN LA PIEL DE JACK BAUER?

www.24-thegame.com



RUINAS AIOLON P1

PS MAX
ACERO DE DAMASCO
GRAN POCIÓN
ESPIRITU DE FUJI
CASTILLO ABANDONADO
SOPORTE INOCENTE
CIUDAD DE CORDOVA



A tener en cuenta:
En esta zona no hay ningún item o zona de especial relevancia. Simplemente explora toda el área que puedas y trata de sacar el 100% siguiendo los consejos que te damos más adelante.

Cómo completar el 100% de esta zona:
- Encontrarás una puerta cubierta por un montón de enredaderas. Utiliza cualquier habilidad de fuego de tus D.I. para quemar la enredadera y avanzar.
- Consulta el mapa para ver dónde está el interruptor que tu Hada tendrá que pulsar para revelar toda una zona nueva. Sólo lo podrás pulsar si tienes la habilidad «Pulsa y mira» del D.I. tipo Hada.



Boss	Trevor Belmont
Dificultad	****
Nivel	40
Debilidad	Oscuridad
Tolerancia	Luz
PS	4700

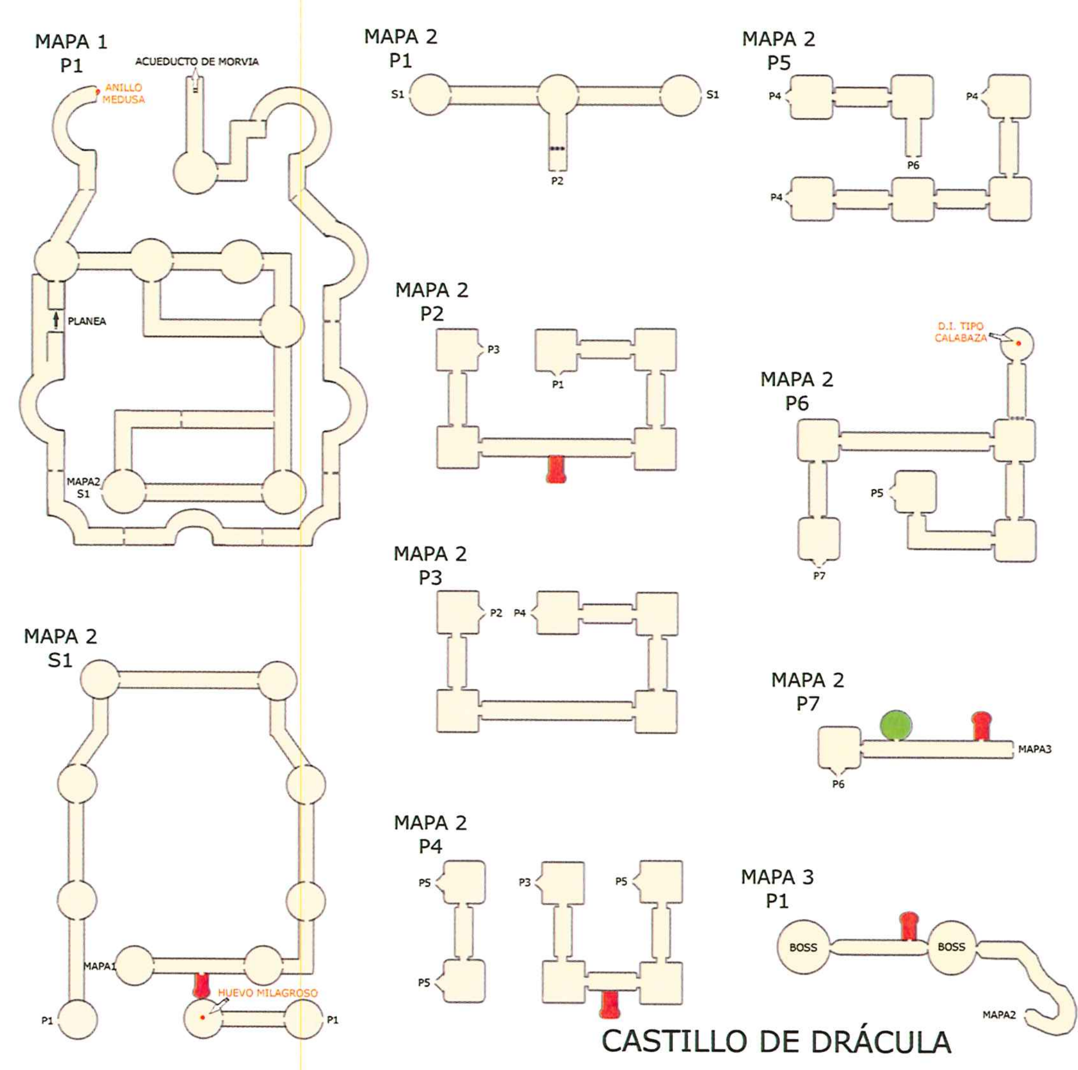
Ahora Trevor es bastante más poderoso que en la anterior batalla. Tiene los mismo movimientos a excepción del Agua Bendita, pero mejorados. Como movimientos nuevos tiene un súper ataque en el cual un halo de luz amarilla lo cubre totalmente y una serie de cruces lo rodean (un clásico de los Belmont). Este ataque no se puede bloquear, así que permanece alejado. Como ataques bloqueables te lanzará la cruz a modo de boomerang e incluirá nuevos golpes en sus combos, como el «látigo giratorio».
A pesar de sus nuevos golpes, la estrategia sigue siendo la misma. Sólo le podrás atacar tras haber finalizado un movimiento o combo, así que protégete todo el rato y mantente a media distancia. Cuando vaya a finalizar un movimiento, acércate y atácale.

PASILLO INFINITO
Tras la pelea con Trevor, saldrás en busca de Isaac. Trevor te ayudará a entrar al Pasillo Infinito. Esta zona es algo más complicada. Las habitaciones están repletas de enemigos de alto nivel, por lo que avanza con precaución. También es una buena zona para subir de nivel tanto a Héctor como a los D.I.
Cuando hayas derrotado al boss, aparecerá el castillo de Drácula y se drenará el agua de todas las pantallas que tuvieran alguna zona inundada. Ahora podrás explorar algunos mapas para conseguir nuevos items y el 100%, o bien dirigirte el teletransportador del Acueducto de Mortvia e ir al Castillo de Drácula.

A tener en cuenta:
- Los Cráneos. En el P3 encontrarás una habitación que tiene la puerta de salida tapada con una hilera de cráneos que no paran de caer. Tendrás que parar el tiempo y abrirte paso con tu arma para llegar hasta la puerta.
- La silla. Verás una habitación con una silla en el centro. No está sólo de adorno o para aumentar tu colección en la «Sala de Sillas». Si te sientas te llevará al piso superior donde podrás recoger un buen botín.

Cómo completar el 100% de esta zona:
- En el P6 encontrarás una habitación donde no puedes pasar al otro lado. Tendrás que utilizar la habili-





dad «Planeo Largo» de tu D.I. tipo «Pájaro» para llegar al otro lado. Consulta el mapa para localizar la habitación exacta.

Boss	Dullahan
Dificultad	****
Nivel	49
Debilidad	Tierra, Luz
Tolerancia	Ninguno
PS	7875

Lo más importante a tener en cuenta contra este Boss es la onda expansiva que crea cuando salta. No se puede bloquear así que, cuando le veas saltar, haz tú también un doble salto. Si estás cerca de Dullahan cuando hace este ataque, podrás golpearle mientras se recupera.
En general este boss es bastante lento, pero sus golpes hacen mucho daño. Trata de esquivarlos siempre que puedas. Los golpes físicos son bloqueables, pero la mayoría de las veces terminará el combo con un movimiento que no podrás bloquear.
Cuando sujete su espada sobre él, estará preparando un ataque: un aura que lo rodea, o bien un rayo que utilizará para barrer todo lo que haya a su alrededor. En cualquier caso, aléjate, ya que ninguno de los ataques se puede bloquear. Eso sí, como es habitual, cuando termine el movimiento, podrás acercarte a atacarle.

CASTILLO DE DRÁCULA

El Castillo de Drácula está dividido en tres mapas. El primero tiene una «primera planta» en la que podrás encontrar el Anillo Medusa siguiendo el pasillo principal hasta el final. La segunda parte consta de siete pisos y un sótano en los que avanzarás de forma totalmente lineal. Y la tercera y última parte sólo consta de la «zona de batalla» donde te enfrentarás a los tres últimos bosses del juego.

A tener en cuenta:

- Anillo Medusa. En el P1, al final del pasillo, encontrarás una silla. Fíjate en la pared del fondo. Verás unas grietas. Rompe esa parte para encontrar el Anillo.
- D.I. Tipo Calabaza. En el P6 encontrarás una habitación en la que sale un humo verde por debajo de una pared. Usa la habilidad Círculo Mágico para colarte por debajo.

Cómo completar el 100% de esta zona:

- No hay ninguna zona secreta que explorar. Avanzando normalmente descubrirás el 100% del mapa.



Boss	Isaac
Dificultad	****
Nivel	49
Debilidad	Tierra, Luz
Tolerancia	Ninguna
PS	7875

Para esta serie de batallas, convendría que el nivel de Héctor estuviera por encima del 55. También deberías ir bien provisto de todos los items que puedas para recuperar vida.
Isaac en sí no es demasiado complicado, ya que la mayoría de sus movimientos se pueden bloquear. La dificultad de esta batalla radica en que Isaac usará tres D.I. diferentes (tipo Pájaro, tipo Batalla, y Samurái, en ese orden) y mientras los D.I. estén invocados, Isaac será invulnerable a tus ataques físicos (seguirá recibiendo daño de los ataques del D.I. tipo «Mago»). Tendrás que acabar con los D.I. de Isaac para poder hacerle daño.
Los ataques de Isaac se basan en combos. El único que te puede dar algún problema es el que le brilla el puño en color azul y se lanza a por ti. Tendrás que esquivarlo, ya que si te alcanza te cogerá y te quitará algo de vida.
Cuando hayas eliminado a Isaac, tendrás que luchar con la Muerte sin descanso, sin recuperación y sin grabar partida.



Boss	Muerte
Dificultad	***
Nivel	51
Debilidad	Ninguna
Tolerancia	Oscuridad
PS	6700

La batalla contra la Muerte es algo más sencilla. La dificultad está en que se llega a este punto bastante justo de PS y de items.
Muerte tiene cuatro movimientos principales. Uno de ellos es un tajo con la guadaña. Sólo lo hará si estás muy cerca, y lo podrás bloquear. Otro es un disco de fuego que te perseguirá. No es bloqueable pero se puede esquivar. En un tercero te lanzará lo que parecen pequeñas guadañas giratorias. Lanzará varias a mucha velocidad. Podrás bloquear las tres primeras, pero la cuarta te hará daño. Recuerda rodar o saltar cuando se te rompa la guardia para poder volver a bloquear.
El cuarto y último es una bomba de fuego. Cuando veas que la Muerte junta las manos y crea una pequeña bola de fuego, aléjate todo lo que puedas, ya que este ataque hace bastante daño.

Para acabar con la Muerte, lo más sencillo es utilizar un arma como el Martillo de Guerra o cualquier otra que haga daño masivo y acercarse lo más posible a atacar sin parar. Tendrás que bloquear el tajo y el disco de fuego. Pero en cuanto veas que va a utilizar la bomba de fuego, aléjate rápidamente. Repite el proceso y acabarás con la Muerte de forma relativamente sencilla.



Boss	Drácula
Dificultad	****
Nivel	?
Debilidad	Luz
Tolerancia	Oscuridad
PS	2920

En esta primera pelea contra Drácula sólo tendrás que tener cuidado con el rayo que lanza desde el trono y con los mordiscos.

Cuando Drácula se teletransporte al trono, te lanzará un rayo que hará que el escenario explote a su paso. No trates de bloquearlo. Esquívalo o corre en dirección contraria.

El segundo ataque también comienza con un teletransporte. Esta vez, en lugar de irse a su trono se pondrá a tu lado y te agarrará para morderte. Cuando veas que se teletransporta hacia ti, rueda rápidamente o haz un salto lateral para evitar el agarrón. En ese momento podrás atacarle.

Durante el resto del combate no le ataques de frente. Intenta siempre rodearlo y atacarlo por detrás, o cuando se esté recuperando de un ataque. De frente no le harás nada.

Cuando hayas acabado con él, te mostrará su verdadera forma en la batalla final.



Boss	Drácula (forma Demonio)
Dificultad	*****
Nivel	?
Debilidad	Ninguna
Tolerancia	Oscuridad
PS	7500

De nuevo, uno de los ataques más potentes de este boss será el rayo. Para esquivarlo sigue la misma estrategia de antes. Otro ataque a tener en cuenta es la pasada que hará de lado a lado para cogerte entre sus manos. No es bloqueable, así que esquívalo. No dejes que te agarre porque te quitará algo más de 300 PS.

Además, sólo podrás golpear a Drácula cuando esté cerca de la plataforma. Equípate el arma más poderosa que tengas (el Martillo de Guerra te podría ir bien).

Cuando veas que el fondo se pone verde, será el indicativo de que Drácula va a lanzarte una serie de bolas de fuego. Para esquivarlas tendrás que bloquear una, rodar hacia un lado, volver a bloquear y volver a rodar. Repite este proceso hasta que no haya más bolas.

Otro ataque importante a tener en cuenta es la «Onda Eléctrica». No es bloqueable, así que tendrás que hacer un doble salto con el mejor «timing» que puedas.

Por último, vigila los rastros de sangre que Drácula va dejando. Si te tocan, te quitarán PS. Estos sí se pueden bloquear.

Tras vencer a Drácula, disfrutarás de la secuencia final del juego. Ahora es momento de conseguir esos extras.

EXTRAS

En esta sección te vamos a detallar cómo completar las dos zonas secretas de este Castlevania. En total tienes dos zonas nuevas y dos jefes nuevos. Las zonas serán la Torre de la Eternidad y la Torre Para siempre. Esta última es extremadamente difícil y se recomienda entrar como mínimo con un nivel 60.

TORRE DE LA ETERNIDAD Y TORRE PARA SIEMPRE

Antes de entrar en la Torre de la Eternidad asegúrate de llevar contigo un D.I. tipo «Pájaro» con la habilidad «Planeo Largo» y un «Billete Mágico», ya que una vez que entras no puedes salir.

Para encontrar la entrada a la Torre de la Eternidad, ve al bosque de Jigramunt y avanza en dirección Noreste. Puedes consultar en el mapa la ubicación exacta.

Ambas torres cuentan con 50 pisos, en los cuales, cada cinco plantas verás una Poción, en caso de estar en la primera torre, o una Gran Poción si estás en la segunda.

En la Torre de la Eternidad avanzarás de abajo a arriba. Es decir, de la planta 1 a la 50. Al final encontrarás un item que te permitirá llevar más accesorios equipados.Para alcanzar la Torre Para Siempre, cuando llegues a lo alto de la Torre de la Eternidad, mira a tu alrededor y verás la otra torre. Para llegar hasta ella, usa la habilidad «Planeo Largo» de tu D.I. tipo «Pájaro». En esta segunda torre se avanza desde arriba hasta abajo, es decir, de la planta 50 a la 1. En esta ocasión, al llegar abajo encontrarás el item Sangre de Vampiro.

JEFES EXTRAS

En el Templo Garibaldi, usando la habilidad «Círculo Mágico» para pasar por debajo de la verja rota (consulta el mapa), podrás encontrar una zona nueva con dos jefes nuevos con los que acabar. Se trata de Legión (que ya apareció en Castlevania Simphony Of The Night) y Nuclais.



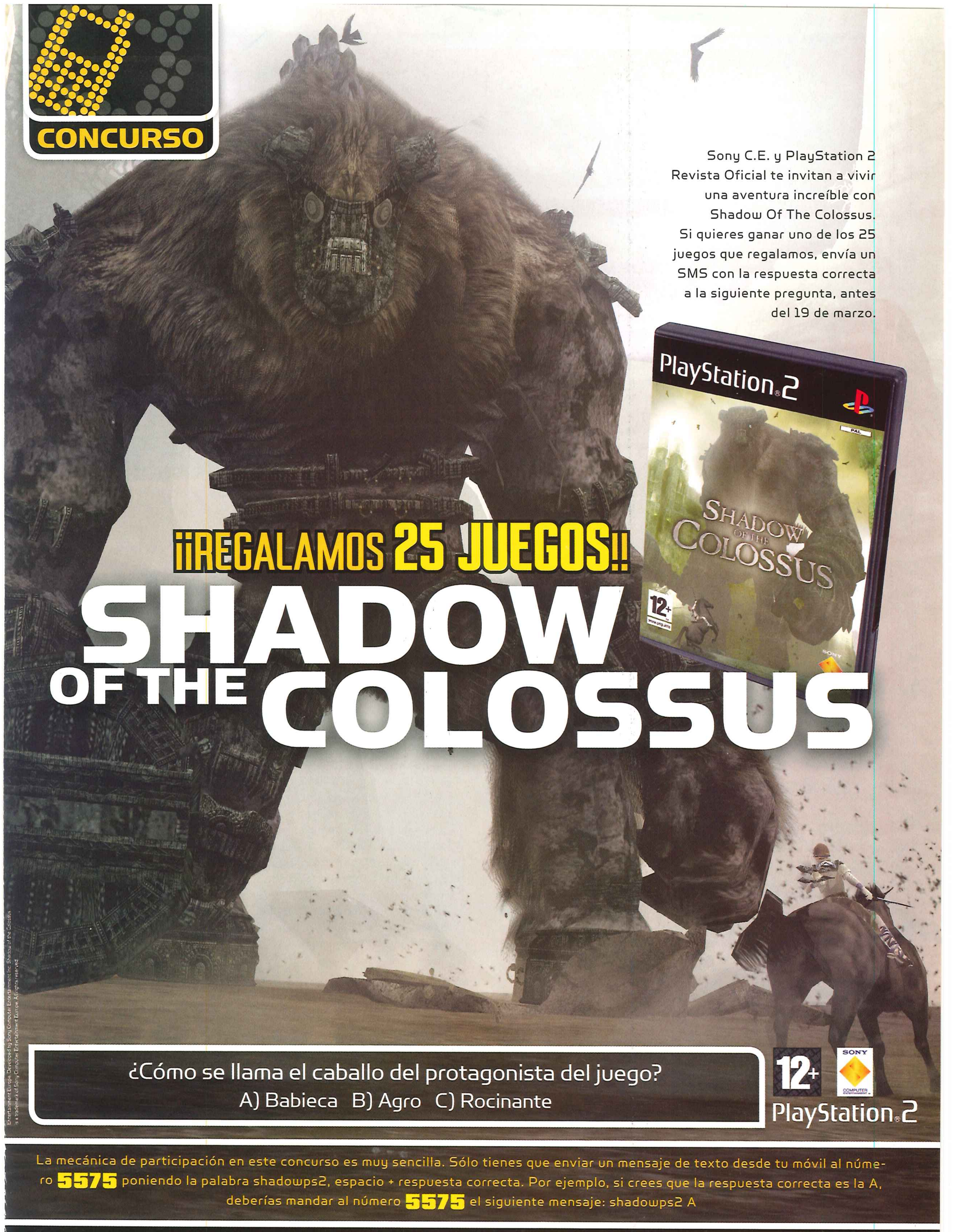
Boss	Legión
Dificultad	***
Nivel	52
Debilidad	Luz
Tolerancia	Oscuridad
PS	6900

Tendrás que herir el núcleo de este jefe para hacerle daño. Acaba primero con los zombis que lo rodean. Sube por las escaleras y destruye los zombis mientras te defiendes. Evita que exploten cerca de ti. Usa cualquier D.I. de tipo volador para que te eche una mano en esta batalla. A medida que elimines cuerpos y te acerques al núcleo, los zombis serán más rápidos. Ten cuidado con ellos. Cuando hayas destruido el núcleo, aléjate.



Boss	Nuculais
Dificultad	****
Nivel	53
Debilidad	Oscuridad
Tolerancia	Luz
PS	8875

Para esta batalla necesitarás que tu D.I. tipo Batalla esté en modo Defender todo el tiempo posible. De esta forma el boss se centrará en atacar al D.I. y, mientras, tú podrás atacar al boss por la espalda. Este jefe estará constantemente teletransportándose por la pantalla usando la lava. La lava se puede bloquear, pero ten cuidado con tus ataques o te alcanzará cuando estés en mitad de un combo. Como ataques, este jefe cuenta con un «espadazo», un combo a base de puñetazos y un agarre. Menos el agarre, los otros dos movimientos se pueden bloquear. Además, a modo de invocación, aparecerán un montón de cuerpos que irán hacia ti. Para evadir este ataque, bloquea la primera oleada, la segunda esquívala rodando hacia un lado y la tercera vuelve a bloquearla. En la última oleada puede que te rompan la guardia, así que deberás estar preparado para rodar. También te lanzará un rayo de energía que tendrás que evadir saltando o corriendo para que no te alcance. No trates de bloquearlo. Para atacarlo, aprovéchate de los tiempos de recuperación que sufrirá tras un ataque físico (combo, espadazo...). Cuando le hayas quitado una barra de vida completa, Nuculais comenzará a cavar en el suelo. Atácale. Nuculais sacará un cadáver del suelo y lo absorberá para crecer. Mientras esté en esta fase será difícil atacarlo sin sufrir daño. Tendrás que invocar tu D.I. con los ataques a distancia más potentes (seguramente el tipo «Pájaro» o el tipo «Mago»). Cuando Nuculais haya recibido suficiente daño volverá a su tamaño normal y podrás atacarle hasta derrotarlo.



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de marzo de 2006.

Consultorio oficial

Enviad vuestras consultas a:
PlayStation 2 - Revista Oficial - España
Calle O'Donnell, 12.
28009 Madrid.
Escribe «Consultorio Oficial»
en una esquina del sobre, o manda
un e-mail a:
ps2@grupozeta.es indicando como
asunto: «Consultorio Oficial»



¿SABÍAS QUÉ...?

BANDAI NAMCO

... **Namco** y **Bandai** se han fusionado finalmente? A partir del día 1 de abril los dos desarrolladores unirán fuerzas para la creación de videojuegos, títulos para recreativa y aplicaciones para teléfonos móviles ¿Imaginas un *Dragon Ball Z* con personajes «invitados» sacados de *Tekken*?

... los creadores de *Everybody's Golf* están desarrollando un sistema de mapas para **PSP**? *Minna No Chizu* (*Everybody's Map*) permitirá a los usuarios japoneses de **PSP** consultarlo como guía (restaurantes, sitios de interés, etc.), almacenar hasta 500 localizaciones en el *Memory Stick Duo* (y compartirlas) y descargar actualizaciones.

... **Namco** está preparando una entrega de *Tekken* para **PSP**? Aún no se sabe si será una conversión o una nueva entrega, sólo se conoce una novedad: la inclusión de un nuevo personaje femenino.

LOS MEJORES RPG DEL MOMENTO

Hola. Soy Ariá y soy un aficionado al RPG.
1.- ¿Saldrán en España *Radiata Stories, Phantasy Star Universe* y *Tales Of The Abyss*? ¿Cuándo?
2.- ¿Para cuándo *Dragon Quest VIII* en España?
3.- Soy un patoso conduciendo en PS2 ¿me recomendáis *TOCA Race Driver 3*?
4.- De los juegos de rol de la primera pregunta, ¿cuál es el mejor?
Ariá Paco, vía e-mail.

1.- De los tres títulos que mencionas, sólo el lanzamiento de *Phantasy Star Universe* está confirmado: saldrá en España en mayo.
2.- El título de **Square Enix** y **Level 5** llegará al mercado español en abril.
3.- No. Bueno, sólo es recomendable si piensas invertir muchas horas de juego en aprender a conducir en condiciones. El nivel de realismo de la simulación de *TOCA* siempre la ha convertido en una saga muy exigente en cuanto a la conducción.
4.- Nosotros nos quedamos con *Radiata Stories*, aunque los tres títulos son excepcionales.





NUEVO MIDNIGHT CLUB III PARA PS2

Hola, me encanta leer vuestra revista.
1.- ¿Cuándo saldrá *FIFA Street 2*? ¿Saldrá para PSP?
2.- ¿Sacarán otro *Midnight Club* para PlayStation 2?
3.- ¿Para cuándo estará *X-Men 3*?
4.-¿Cuándo saldrá *Driver Parallel Lines*?
Álvaro Tordesillas Bustos, vía e-mail.

1.- *FIFA Street 2*, tanto en su versión **PSP** como en **PS2**, está en las tiendas españolas desde el día 1 de marzo.
2.- En breve llegará a las tiendas *Midnight Club 3 Remix*, una versión con 24 nuevos coches, una nueva ciudad (Tokio, nada menos), nuevos temas en su banda sonora y nuevas carreras de todo tipo.
3.- El juego se «estrenará» junto con la película, en el mes de mayo.
4.- El título de **Reflections** estará en las estanterías de las tiendas españolas a partir de marzo.

FINAL FANTASY PARA PS2, PSP Y PS3

Hola soy Juan, me gustaría resolver unas dudas sobre *Final Fantasy*:
1.- ¿Se doblarán las voces al castellano en *FFXII*?
2.- ¿Para cuándo sale *FFVII: Crisis Core* en PSP?
3.- ¿Sacarán el *remake* de *FFVII* para PS3?
Juan María Gonzalez, vía e-mail.



1.- No parece muy probable, seguramente lo disfrutaremos con el doblaje americano.
2.- Las últimas noticias del *Action RPG* de **Square Enix**, precuela de *Final Fantasy VII*, se remontan al último **Tokyo Game Show**, donde ni siquiera se vieron imágenes del juego en sí, únicamente de *intros*. Se desconoce la fecha exacta de su lanzamiento.
3.- **Sony** usó imágenes de *FFVII* generadas en tiempo real por el *hardware* de **PS3** para mostrar el potencial de su consola, pero confirmaron que habían sido creadas en exclusiva como *demo* técnica; eso sí, nadie ha negado aún la creación de un futuro *remake*.

LA GRAN DUDA

¿Cuando saldrá PlayStation 3 y cuánto costará?
Sony mantiene aún un silencio absoluto sobre la fecha exacta de aparición de PlayStation 3 y sobre el precio al que planea comercializarla. Primavera es todo lo que se ha confirmado con respecto a su lanzamiento en Japón. Respecto a su precio, Ken Kutaragi ha dicho que «el que quiera tenerla tendrá que trabajar más». Los analistas actualmente barajan cifras entre 300 y 500 Euros.

DUDAS MENORES



¿ES CIERTO que se lanzará Advent Children en cine y UMD conjuntamente?
Por ahora sabemos que llegará en formato UMD y DVD el día 24 de abril (30 Euros), pero desconocemos si se prepara un estreno en salas de cine.



¿POR QUÉ Sony ha decidido no reeditar Ico en España y sí en el resto de Europa?
Sony ha cedido al fin ante cientos de peticiones por parte de los usuarios y saldrá a la venta el 22 de febrero a un precio de 29,95 Euros.



¿GOD OF War o Shadow Of The Colossus?
Los dos son geniales, pero God Of War es un título ligeramente más completo (lucha, plataformas, aventura...) y, sobre todo, con mucha más acción.



¿DRIVER: PL o BattleField 2?
Aunque no tienen mucha relación entre sí, ambos son auténticos «juegazos». Si te va más el rollo GTA, hazte con Driver, si lo tuyo son los shooter, BF2. Ninguno de los dos te va a defraudar.

Playstyle

Música - Tecnología - Cine - Moda - Cómic - Motor

Najwa Nimri

SECRETOS Y CONFESIONES ENTRE DOS MUNDOS



MODA
CON ESTILO
GETTING UP



El Sueño de Morfeo

¡ENGANCHADOS A PRO EVOLUTION SOCCER!

NACIÓ EN LOS 80 Y VIVE EN NUESTROS DÍAS, LA ROPA ANCHA DE TALLA XXL ES SEÑA DE IDENTIDAD DEL HIP-HOP. RAPEROS, GRAFFITEROS Y SK8ER VISTEN ASÍ Y ES NUESTRA APUESTA PARA ESTA PRIMAVERA

SE LIBRE Y ATRÉVETE A EXPRESARTE

El mes que viene en nuestro DVD podrás viajar hasta la Ciudad de New Radius (en la demo-jugable que incluimos de Getting Up) para que compruebes por ti mismo que, además de ser una gran aventura, los atuendos que visten los personajes son diseños exclusivos de Marc Ecko.

PARA ARRIBA
Top con escote de palabra de honor y refuerzos en el pecho.
De Ecko Red.

EN LA CABEZA
Gorra bicolor de visera ancha y con cubierta de redecilla.
De Converse.

PARA ABAJO
Denim con estampado en pierna izquierda y original adorno.
De Ecko Red.

EN LOS PIES
Deportivas de piel con acabado en charol y estampado militar.
De Converse.

COMPLEMENTOS



A CUESTAS
Mochila bandolera con tres compartimentos en su interior. Posee bandas acolchadas para favorecer su transporte.
De Adidas.



QUE NO TE DESLUMBREN
Gafas con montura de Grilamid y lentes de policarbonato.
De Mormaii.



A TU CINTURA
En piel y con hebilla sencilla este cinturón es la envidia de los raperos por sus tachuelas incrustadas. De Levi's.

POR
ANA MÁRQUEZ

¿QUIERES SER NUESTRO PRÓXIMO PROTAGONISTA?

Si siempre has soñado con ser un personaje de videojuego y salir en PlayStation 2 Revista Oficial, te invitamos a que seas nuestro próximo protagonista. Para ello, tan sólo tienes que ser mayor de edad y enviarnos al correo electrónico, o a la dirección que indicamos, una foto donde aparezcas jugando con tu PlayStation y otra de cuerpo entero con los siguientes datos:
Nombre / Apellidos / Edad / Teléfono / Dirección / Población / Provincia

moda.ps2@grupozeta.es
PlayStation 2 Revista Oficial
C/O'Donnell, 12
28009 Madrid

PARA ARRIBA
Camiseta con estampado de rinoceronte (la verás en GU). De Ecko.

PARA ABAJO
Pantalón vaquero de líneas XXL y con slogan combativo. De Ecko.

EN TUS PIES
Deportivas de piel con acabado en charol y detalles en naranja. De Converse.

DE SHOPPING

Es difícil encontrar tiendas «guapas» de ropa *Hip-Hop* en nuestro país y más si estás buscando marcas especializadas como Ecko, Tribal o Eastpack. Las mejores que hemos encontrado son: *Boombastic* en Barcelona, *Flashback* en Girona, *Subterráneo* y *Suburban* en Sevilla, *Triburbana* en Madrid, *Fukup* en Zaragoza, *Old School* en Donostia, *El Sótano* en Logroño...



¡GET RICH!
Minicartera para guardar las monedas y llevar colgado en la cinturilla del pantalón. De Hugo Boss.



CONGELA EL TIEMPO
Reloj digital de pulsera con esfera rectangular. Fabricado en acero con originales formas. De Diesel.



SENCILLO Y DELICIOSO
Colgante de acero y cordón de cuero. De original forma rectangular con bordes aplanados. De Fossil.

50 CENT

«Hazte rico o muere en el intento»

Es la pesadilla de la América bienpensante. El más malo de todos. Ha sobrevivido al ghetto, la prisión, las balas, y, contra todo pronóstico (su final lógico hubiera sido acabar tiroteado en cualquier esquina de *Queens*) se ha consagrado, en sólo dos años, como el artista de *Hip-Hop* más masivo y polémico del momento, por encima del mismísimo *Eminem*. La historia produce escalofríos... Nacido en la terrible barriada de Jamaica (Nueva York), el joven Curtis crece en un entorno implacable de pobreza, drogas, violencia... En 1996, parece definitivamente abocado a una vida de delincuente profesional. Entonces, llega el milagro: Jam Master Jay, (de *Run DMC*) impresionado por la brutal potencia de su fraseo, le ofrece un contrato en su sello discográfico. La oferta no llega a concretarse, pero el viento ha cambiado ya. **50** se toma en serio el asunto... sin abandonar del todo sus otros «negocios». Años duros. El 24 de mayo de 2000, días antes de la edición de su primer álbum, sufre un atentado en el que resulta alcanzado en nueve ocasiones. La discográfica, aterrada, cancela la edición del disco. A partir de ese momento, todo se acelera. Aparece en escena *Eminem*, apostando fuerte. Tras dos *singles* de éxito, llega *Get Rich* (2003) y, con él, la locura. Ventas millonarias, película biográfica (de inminente estreno en España, con demoledora BSO), juego... y la polémica. Los que saben de esto aseguran que su gran baza estriba en que, a diferencia de todos los demás *rappers*, las descarnadas historias de ultraviolencia urbana que cuenta **50** son tan reales como la cicatriz de bala que atraviesa su mejilla. Un consejo, si te cruzas con él en algún callejón mal iluminado, procura cambiar de acera. Por si acaso...

GET RICH OR DIE TRYING

Peli, disco (BSO del filme compuesto por él) y juego sobre este rapero. Es tan malo, malote que ha despertado la atención de los mandamases del ocio para recrear su vida en diferentes formatos. Aunque no quieras, lo tendrás hasta en la sopa...

LA ALTERNATIVA



HanYeWest > Late Registration

El MC más mediático de textos concienciados y osadía sonora es el mejor exponente para verse las caras con 50 Cent.

NOTICIAS

INCANSABLE BUNBURY *Canciones 96-06* es el nuevo trabajo del cantante, se trata de un minucioso resumen de su intensa carrera en dos formatos: CD estándar con 16 de sus mejores canciones, y un doble CD con 28 temas, más un DVD adicional.



LA OREJA DE VAN GOGH. Nuevo disco a la venta el 28 de marzo. *Muñeca de trapo* será el primer *single* del álbum titulado *Guapa*.



DISCO DE PLATINO. El Sueño de Morfeo alcanza más de 100.000 unidades vendidas de su primer disco.



OTRA VEZ MECANO. Ana Torroja inicia en julio la gira «La Fuerza Del Destino» en la que interpretará los grandes éxitos de *Mecano*.



DEF CON DOS. Este mes da comienzo su gira (hasta mayo) y saca a la venta un disco en directo, *6 Dementes Contra el Mundo*.



CRÍTICAS



CD



Coti
Esta mañana y otros cuentos

UNIVERSAL - POP LATINO

Tras los pasos de su paisano Andrés Calamaro, Coti aterriza a lo grande en la Piel de Toro con un álbum repleto de melodías Pop-Rock de adherencia inmediata y sabor porteño (*Nada fue un error* es sólo un ejemplo), invitadas de postín (Julieta Venegas y Paulina Rubio) y un atractivo *bonus*-DVD con directos, *clips* y alguna sorpresa.

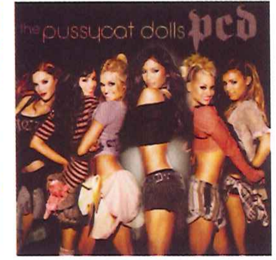


System Of A Down
Hypnotize

SONY & BMG - METAL



Ocho meses después del golpazo que supuso para su carrera el aplastante *Mesmerize*, completan ahora la faena con esta colección de feroces descargas metálico-punkoides con toques asiáticos. Más agresivos, oscuros y laberínticos que nunca, dejan bien claro quien es, en estos momentos, la banda de Rock nº1 del panorama. B-r-u-t-a-l.

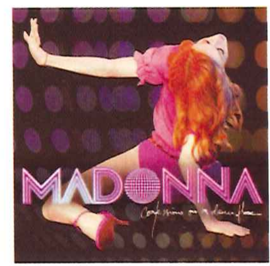


Pussycat Dolls
PCD

UNIVERSAL - R'N'B



Íntimas de Christina Aguilera, estas bellezas de Los Ángeles se han convertido en la sorpresa del Pop «Made In USA» gracias al arrasador triunfo de su debut discográfico, una colección de canciones ligeras y bailables (con puntito sexy) que las ha situado como las más firmes aspirantes al trono que abandonaron las Spice Girls. Veremos...



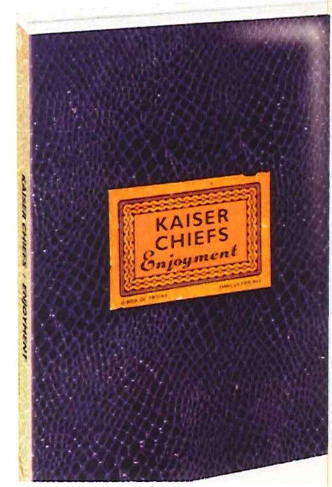
Madonna
Confessions on a dawn floor

WARNER - DANCE POP



La rubia neoyorquina, siempre en la cresta de la ola, regresa al abrigo de las pistas de baile para presentar su obra más Pop de los últimos años, y se desmelena a placer en «llenapistas» como *Hung Up* (con sampleo de *Abba* incluido), *Jump*, la irresistible *Push* (un homenaje al sonido «Bollywood») o el puntito cabalístico de «Isaac». Fantástico.

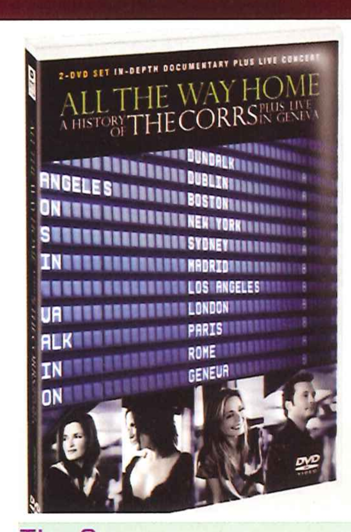
DVD



The Kaiser Chiefs
Enjoyment

UNIVERSAL - ROCK

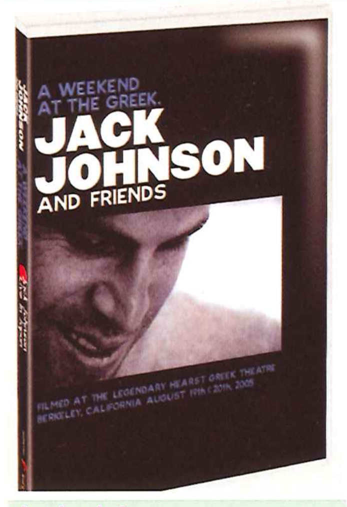
El quinteto *neo-mod* de *Leeds* representante de la oleada de grupos que están protagonizando la enésima resurrección del Rock en las Islas Británicas, debuta en formato audiovisual con un divertidísimo cajón de sastre en el que caben *videoclips* (la casi totalidad de su producción), entrevistas enloquecidas, rotundas descargas en vivo y majaradas sin fin, al que han sabido imprimir el ritmo saltarín y festivo que ha hecho célebres sus imparables directos. El futuro ya está aquí.



The Corrs
All the way home

WARNER - POP

Un auténtico lujo en forma de DVD de los cuatro hermanos que han hecho popular la música folk irlandesa... Dos discos, el primero es un documental muy ameno narrado por ellos mismos sobre el desarrollo de la banda hasta alcanzar el éxito. Desde su primer concierto hasta la grabación del disco debut. El segundo DVD posee veinte temas grabados en Ginebra como parte de la gira que realizaron en 2004. Sin duda, una compra obligada para los fieles seguidores de The Corrs.



Jack Johnson
A weekend at the Greek

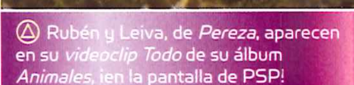
UNIVERSAL - POP ALTERNATIVO

Artista revelación de 2005 con sus suaves composiciones teñidas de *Blues*, *Country* o *Bossa Nova*, el ex-campeón de Surf reconvertido en estrella del Rock ofrece, en este doble DVD, una panorámica de su actividad durante los dos últimos años, con la presentación del aclamado *In Between Dreams* en el *Greek Theatre* de Berkeley y un extenso documental de su gira japonesa. Además, posee una gran ración de contenidos adicionales. Música intimista e imágenes relajantes para disfrutar pausadamente.

AGENDA

QUIQUE GONZÁLEZ	
17/02	Hospitalet (Barcelona)
24/02	Alhama de Murcia
04/03	Zaragoza
KANYE WEST	
12/03	Sala Razzmatazz I (Barcelona)
JACK JOHNSON	
11/03	Palau Olimpic Vall Hebron (Barcelona)
12/03	La Riviera (Madrid)
SOULFLY	
23/03	Razzmatazz II (Barcelona)
24/03	Jam (Bergara, Vizcaya)
27/03	Arena (Madrid)
ELECTRIC LIGHT ORCHESTRA	
24/02	Divino Aqualung (Madrid)
KIKO VENENO	
24/02	Cuartel del Conde Duque (Madrid)
EL CANTO DEL LOCO	
25/02	Plaza de Toros La Ribera (Logroño)

EL RINCÓN DEL JUGÓN



Rubén y Leiva, de *Pereza*, aparecen en su *videoclip Todo* de su álbum *Animales*, ¡en la pantalla de PSP!



Tan de moda están las recreativas de baile que Madonna sale en su vídeo *Hung Up* moviendo el esqueleto en una.



Visita la web de MTV y encontrarás el videoclip de The Von Bondies digitalizado e inspirado en un videojuego...

El Sueño de Morfeo

POR ANA MÁRQUEZ

SON FAMOSOS, JUGONES Y TIENEN UNA PLAYSTATION COMO TÚ. TODOS LOS MESES DESVELAREMOS EN ESTAS PÁGINAS QUÉ ARTISTA DEDICA MÁS HORAS A SU PLAY O QUIÉN HA PARTICIPADO EN EL DESARROLLO DE UN VIDEOJUEGO. EN ESTA OCASIÓN LE TOCA A EL SUEÑO DE MORFEO, ¿A QUE NO SABÍAS QUE ERAN UNOS AMANTES DE LOS VIDEOJUEGOS...?

Oníricos pensamientos... un sueño que ni Morfeo podría otorgar, pero al fin sus deseos se han hecho realidad. *Hemos luchado mucho para estar donde estamos,* dice Raquel, vocalista de *El Sueño de Morfeo*. La entrega reciente del disco de Platino por las 100.000 unidades vendidas y unos 120 conciertos avalan su éxito, *una gira muy intensa que nos ha llevado hasta Puerto Rico. Muchas horas en la furgo, en avión... y claro no podíamos dejar nuestra PS2 en casa.* Son fieles seguidores de *Pro Evolution Soccer*, *tenemos todas las entregas y es asombroso el realismo conseguido en la última edición. Cuando estamos en Oviedo monto timbas en mi casa, ¡he llegado a reunir a 16 amigos conectados con multitap! Además, ya hemos quedado con Melendi para el próximo campeonato,* comenta Juan ilusionado, *David se pide el Barça, Juan el Arsenal y yo al Real Madrid por ver a Beckham,* añade Raquel riéndose y aclara, *no soy muy jugona, me lo paso mejor viéndolos cómo se pican. Lo mío son más los juegos de coches y el Tetris, y estoy detrás del SingStar.* No cabe duda de que a *El Sueño de Morfeo* le gustan los videojuegos, y para más pruebas David temina diciendo *me encantaría haber podido participar en la banda sonora de Shadow Of The Colossus para añadirle sonidos de gaitas...*

ME HUBIESE ENCANTADO PARTICIPAR EN LA BSO DE SHADOW OF THE COLOSSUS

EL SUEÑO DE TRES JUGONES

El verano pasado les enseñamos nuestra **PSP**, ahora la conocen un poco más y nos comentan: *Lo que ofrece ha superado nuestras expectativas, no se puede pedir más a una portátil: Internet, juegos, música, películas...*





PEGADOS AL MANDO DE PS2

Cuando están de gira es Raquel la que tiene que poner el freno a las largas horas que David y Juan dedican a su **PS2**... *Juegos como PES y Fórmula1 pueden fomentar un deporte ya que puedes subirte a un bólido y ponerlo a 200 por hora y, quién sabe, ¡ser algún día otro Fernando Alonso! Él mismo ha reconocido que en sus inicios entrenaba con el F1 de Sony...*



Coste máximo por cada mensaje 1,20 euros + IVA. Válido para todos los operadores. El premio no podrá ser canjeado por dinero. No se admitirán reclamaciones por pérdida de Correos. Los menores de 18 años tendrán que ir acompañados de un adulto. Se llamará por teléfono a los ganadores y sus nombres saldrán publicados en próximos números de la revista. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Sus datos serán incorporados en una base de datos informatizada propiedad de Ediciones Reunidas S.A. con motivo de este concurso, y para informarle de futuras promociones. Usted podrá ejercitar los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición dirigiéndose a Ediciones Reunidas S.A. c/O'Donnell 12 28009 Madrid. Fecha límite: 19 de marzo de 2006.

CALCIFER > Doblado en la versión inglesa por Billy Crystal, este entrañable demonio de fuego se encarga de mantener en movimiento el Castillo Ambulante de Howl.

EL CASTILLO AMBULANTE

La nueva obra maestra de Hayao Miyazaki



TÍTULO ORIGINAL:
HARAU NO UGOKU SHIRO
DIRECTOR:
HAYAO MIYAZAKI
GUIÓN:
HAYAO MIYAZAKI, SOBRE UNA NOVELA DE DIANA WYNNE JONES
GÉNERO:
ANIMACIÓN
PAÍS DE ORIGEN:
JAPÓN
DISTRIBUIDORA:
AURUM

POR **BRUNO SOL**

Lleva años amenazando con retirarse, pero Hayao Miyazaki no hace más que encadenar una obra maestra tras otra. Para cuando leas estas líneas, puede que el maestro japonés haya cosechado otro Oscar a la Mejor Película de Animación en su impresionante palmarés. Y es que ***El Castillo Ambulante*** tiene todos los ingredientes que han hecho de Miyazaki el director de animación mas admirado del planeta: una buena historia (adaptada de un clásico infantil de Diana Wynne Jones), personajes encantadores (imposible no adorar al demonio Calcifer) y un sentido del ritmo sólo comparable a las producciones **Pixar**. No en vano, John Lasseter es uno de los mayores adalides del trabajo de Miyazaki, llegándose a encargar incluso de la adaptación al inglés de algunos de sus filmes. Todo tipo de criaturas mágicas desfilarán ante tus ojos, a lo largo de dos horas inolvidables, en las que Miyazaki vuelve a dejar patente su amor por el diseño industrial, ya sea recreando los biplanos de *Porco Rosso* como el castillo que da nombre a esta película, protagonizada por una chica víctima de una maldición. Convertida en una anciana, no dudará en servir a un poderoso mago hasta recuperar su forma original.

UN GIGANTE DE LA ANIMACIÓN

El Viaje De Chihiro proporcionó a Hayao Miyazaki el Oscar y el Oso de Oro del Festival de Berlín, pero hacia muchos años que su fama había traspasado las fronteras de Japón. En su filmografía abundan obras maestras como *Porco Rosso*, *La Princesa Mononoke*, *El Castillo de Cagliostro* o la inolvidable serie de TV *Sherlock Holmes*. Eso sin olvidar el manga de *Nausicaä*, una auténtica maravilla.



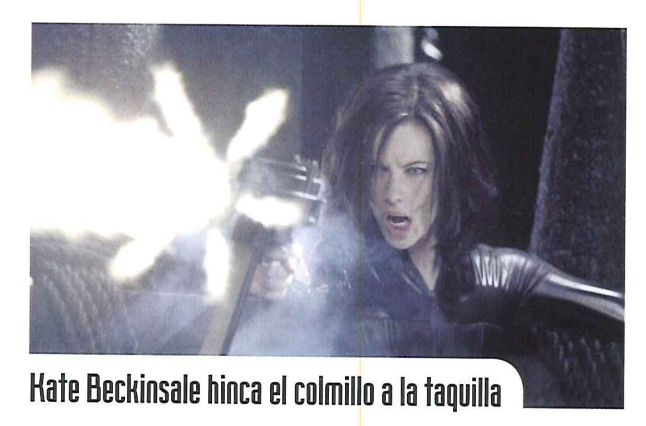
Steven Spielberg se pone serio

POR ISABEL GARRIDO

MUNICH

TÍTULO ORIGINAL: **MUNICH** // DIRECTOR: **STEVEN SPIELBERG** // GUIÓN: **TONY KUSHNER, ERIC ROTH** // REPARTO: **ERIC BANA, DANIEL CRAIG, CIARÁN HINDS, MATHIEU KASSOVITZ, HANNS ZISCHLER** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL PICTURES**

El proyecto de Steven Spielberg, de tratar el tema de la respuesta israelí a los atentados de las Olimpiadas de Munich, toma una forma poderosa en esta película de más de dos horas de factura impecable. El resultado final es impresionante. Spielberg sabe dirigir como nadie, pero no podemos olvidar a su meticuloso director de fotografía, Janusz Kaminski, que ha sabido retratar en imagen las emociones que desprende la historia.



Kate Beckinsale hinca el colmillo a la taquilla

POR BRUNO SOL

UNDERWORLD EVOLUTION

TÍTULO ORIGINAL: **UNDERWORLD EVOLUTION** // DIRECTOR: **LEN WISEMAN** // GUIÓN: **DANNY MCBRIDE** // REPARTO: **KATE BECKINSALE, SCOTT SPEEDMAN, DEREK JACOBI, BILL NIGHY** // GÉNERO: **ACCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **FILMAX**

Pese a no contar con el favor de la crítica, el público ha acudido en masa a las salas de cine para ver cómo continúa la guerra entre vampiros y hombres-lobo en esta secuela del *sleeper* (taquillazo sorpresa) de 2003. Mucho más floja que su predecesora, el alud de *flashbacks* (en un empeño por explicar la genealogía de ambas razas) acaba lastrando el ritmo de la película, que tiene en los efectos especiales su única baza.



De «Chicago» al arte japonés

POR ISABEL GARRIDO

MEMORIAS DE UNA GEISHA

TÍTULO ORIGINAL: **MEMOIRS OF A GEISHA** // DIRECTOR: **ROB MARSHALL** // GUIÓN: **ARTHUR GOLDEN, ROBIN SWICORD** // REPARTO: **SUZUKA OHGO, TOGO IGAWA, MAKO, SAMANTHA FUTERMAN** // GÉNERO: **DRAMA** // PAÍS DE ORIGEN: **EE.UU.** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL PICTURES**

Después de Chicago, Rob Marshall vuelve a la carga con otra película. Basándose en el *bestseller* de Arthur Golden, la película te traslada al Japón previo a la Segunda Guerra Mundial echando mano de un vistoso colorido y, según cuentan algunos, dejando de lado algunas connotaciones japonesas para «occidentalizar» el producto y acercarlo al gran público. En todo caso es «bonita».

CARTELERA

NO TE LAS PIERDAS

BUENAS NOCHES, Y BUENA SUERTE
La consagración de George Clooney como director.

BROKEBACK MOUNTAIN
La gran favorita para los Oscar, con 8 nominaciones.

TRUMAN CAPOTE
Phillip S. Hoffman en la mejor interpretación del año.

PRÓXIMAMENTE

EL NUEVO MUNDO
Terrence Malick recrea la historia de Pocahontas.

LOS PRODUCTORES
El clásico de Mel Brooks ahora en musical.

MISSION IMPOSSIBLE III
El espía Ethan Hunt volverá a la acción el 5 de mayo.

V DE VENDETTA
Un clásico del cómic convertido en un filme impactante

LOS MEJORES TRAILERS



SILENT HILL
www.sonypictures.com/movies/silenthill

El guión de Roger Avary promete hacer justicia al Survival Horror de Konami. Al menos eso parece al ver el tráiler...



NACHO LIBRE
www.nacholibre.com

El director de Napoleon Dynamite ha convertido a Jack Black en la nueva estrella de la lucha libre mejicana.

NOTICIAS

Paul Bettany (*Una Mente Maravillosa*) y Jake Gyllenhaall (*Brokeback Mountain*) podrían unirse al reparto de la nueva película de *Batman*, interpretando al Joker y Harvey Dent/Dos Caras, respectivamente. Christian Bale volverá a encarnar al héroe enmascarado, al igual que Michael Caine. Katie Holmes se ha caído del reparto.

Roger Avary (Pulp Fiction) y Neil Gaiman (The Sandman) firman el guión de *Beowulf*, la nueva película de animación de Robert Zemeckis, basada en un poema épico del siglo VIII. El director de *Regreso Al Futuro* volverá a trabajar con la técnica de animación *Performance Capture* (ya explotada en *Polar Express*), tras digitalizar los movimientos de Anthony Hopkins, Angelina Jolie y John Malkovich, entre otros.

Spider-Man tampoco tardará mucho en volver a reaparecer en los cines. **Sony Pictures** ya ha confirmado la aparición, en la tercera entrega, de Thomas Haden Church (*Entre Copas*) como el Hombre de Arena, Bryce Dallas Howard (*El Bosque*) encarnando Gwen Stacy y Topher Grace en el papel de Venom. Sam Raimi volverá a estar tras la dirección, con vistas a estrenar en mayo de 2007.

Harrison Ford ha puesto un plazo de dos años a George Lucas y Steven Spielberg para rodar la cuarta entrega de *Indiana Jones*, o abandona el proyecto. A sus 63 años, Ford no se ve con fuerzas para seguir interpretando héroes de acción. Ya se ha dado luz verde al guión de Jeff Nathanson (*Atrápame Si Puedes*), tres años después de que Lucas desechara el guión firmado por Frank Darabont.





■ **LA SEÑORA SMITH >** La bella Angelina Jolie interpreta a una implacable asesina a sueldo, pero ella no sabe que su esposo también lo es.

SR. Y SRA. SMITH

Un remake en el que saltan chispas

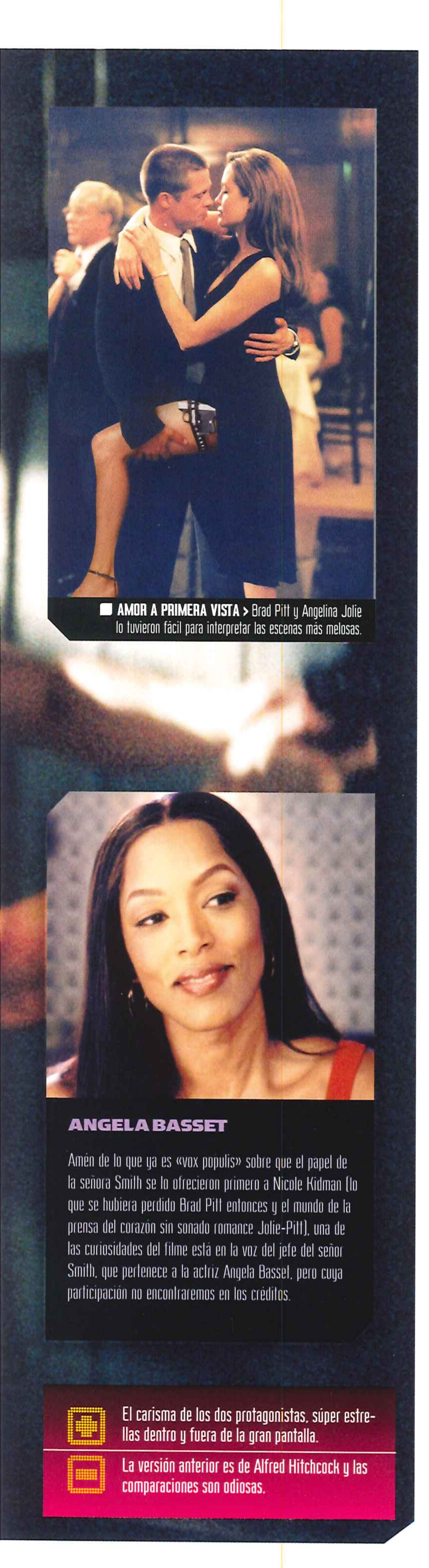
POR **ISABEL GARRIDO**

A Doug Liman le deben gustar los *remakes*, pues ya dirigió uno hace tres años con *El Caso Bourne*. Si aquella película era mucho más espectacular que su predecesora producción televisiva, en este caso, para los amantes del cine clásico, decirles que tras ver este espectacular filme con guapos de altura y mucha acción digital, podrán apreciar la siempre comedida flema británica en *Matrimonio Original* (1941) de Alfred Hitchcock. Aparte de la «profundidad psicológica» que se imprime a los personajes protagonistas (Brad Pitt y Angelina Jolie) que descubren la emoción de su matrimonio gracias a sus secretas identidades como asesinos a sueldo, poco más hay en común con la película de Hitchcock además del título original. Eso sí, la de Jolie y Pitt tiene efectos digitales y diversión a raudales. Perfecta para DVD. Todo lo que pueda imaginarse está en los Extras: *Making Of*, notas, reportajes, etc. Además, sienta como un guante para el consumo doméstico. Seguro que muchos lo habrán estado esperando...

PELÍCULA ◉◉◉ EXTRAS ◉◉◉◉

PITT JOLIE
Sr. y Sra. Smith

DIRECTOR: **DOUG LIMAN** // REPARTO: **ANGELINA JOLIE, BRAD PITT, WILLIAM FICHTNER, PETER LAVIN, MICHELLE MONAGHAN** // GÉNERO: **ACCIÓN** // PAÍS DE ORIGEN: **EEUU** // DISTRIBUIDORA: **20TH CENTURY FOX HE** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1 DTS, CASTELLANO E INGLÉS 5.1** // SUBTITULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **19,95 EUROS** //



■ AMOR A PRIMERA VISTA > Brad Pitt y Angelina Jolie lo tuvieron fácil para interpretar las escenas más melosas.

ANGELA BASSET

Amén de lo que ya es «vox populis» sobre que el papel de la señora Smith se lo ofrecieron primero a Nicole Kidman (lo que se hubiera perdido Brad Pitt entonces y el mundo de la prensa del corazón sin sonado romance Jolie-Pitt), una de las curiosidades del filme está en la voz del jefe del señor Smith, que pertenece a la actriz Angela Basset, pero cuya participación no encontraremos en los créditos.

+ El carisma de los dos protagonistas, súper estrellas dentro y fuera de la gran pantalla.

− La versión anterior es de Alfred Hitchcock y las comparaciones son odiosas.



+ Que todavía haya creatividad más allá del universo digital.

− Si tardan tantos años en rodar, ¿para cuándo la próxima?



WALLACE Y GROMIT LA MALDICIÓN DE LAS VERDURAS

Aventura no apta para carnívoros

POR I.G.

DIRECTOR: **STEVE BOX, NICK PARK** // REPARTO: **WALLACE & GROMIT** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **REINO UNIDO** // DISTRIBUIDORA: **DREAMWORKS** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, PORTUGUÉS, CATALÁN (TODOS 5.1)** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS Y PORTUGUÉS** //PRECIO: **19,95 EUROS** //

Cuando hablamos de carne nos referimos a películas de animación con tecnología digital. Si esto es así, cuando decimos que esta película no es apta para ellos, lo decimos porque los directores Nick Park y Steve Box recurren en esta comedia en contadísimas ocasiones al ordenador, en esos momentos en que la plastilina no daba más de sí y podía romperse. Al final, no sólo queda la admiración de años de trabajo para dar vida a la historia, sino también un disfrute ágil de una historia que juega al humor universal y clásico que no pasa de moda, sin tirar sólo de parodias contemporáneas.

¡EXTRAS!

Uno de los mayores atractivos de este DVD es el completísimo apartado de extras con comentarios de audio, escenas inéditas, documentales y juegos interactivos para grandes y pequeños.





PELÍCULA ◉◉◉◉ EXTRAS ◉◉◉◉



GUARDIANES DE LA NOCHE

DIRECTOR: **TIMUR BEKMAMBETOV** // REPARTO: **KONSTANTIN KHABENSKY, VLADIMIR MENSHOV** // GÉNERO: **THRILLER** // PAÍS DE ORIGEN: **RUSIA** // DISTRIBUIDORA: **20TH CENTURY FOX HE** // AUDIOS: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS 5.1, RUSO 5.1** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO, INGLÉS** // PRECIO: **19,95 EUROS** //

+ Es la primera parte de una intrigante trilogía.
- El apartado de extras brilla por su ausencia.



El director, Timur Bekmambetov, dice que la estética de la película pretendía hacer toda una mitología del viejo mundo decrépito que aún queda de la extinta Unión Soviética en ese Moscú tenebroso que se ve en su obra: *Quisimos hacer que todos esos objetos que se consideran feos y pasados de moda fueran mágicos*, dice el cineasta... Y sin duda, más de un plano de ***Guardianes De La Noche*** consigue, si no magia, un efecto terrorífico como resultado de la mezcla de criaturas de ultratumba y reliquias cotidianas de las viejas casas comunistas que se esfuerzan por adaptarse a los duros tiempos capitalistas. A pesar de eso, la épica secuencia inicial de una época en la que el bien y el mal se enfrentan, es uno de los puntos más impresionantes de toda la cinta.

PELÍCULA EXTRAS **POR ISABEL GARRIDO**

BOOGEYMAN

+ Como contenido adicional se incluyen escenas eliminadas.
- Se quedó en el subgénero de «guapos contra fantasmas».



DIRECTOR: **STEPHEN T. KAY** // REPARTO: **BARRY WATSON, EMILY DESCHANEL, SKYE MCCOLE BARTUSIAK** // GÉNERO: **TERROR** // PAÍS DE ORIGEN: **EEUU** // DISTRIBUIDORA: **SONY PICTURES** // AUDIO: **CASTELLANO 5.1, INGLÉS ESTÉREO** // SUBTÍTULOS: **CASTELLANO** // PRECIO: **19,99 EUROS** //

Esta coproducción estadounidense, alemana y neozelandesa fue rodada en Nueva Zelanda a pesar de conseguir ese aspecto tan fiel de la América del Norte profunda, con sus campos de cultivo desiertos y espectrales, con cuervos inesperados y sus casas familiares aisladas en la campiña. La producción la firma **Ghost House Pictures**, casa fundada por Sam Raimi que además de dirigir los nuevos *Spider-Man* se dedica a invertir en historias de miedo, como ésta, que según él y sus socios «se inspira mucho en las películas de terror oriental de la última época». En lo que se refiere al contenido adicional, este DVD no ofrece queja alguna. *Storyboards*, entrevistas y escenas eliminadas forman parte de su catálogo de extras.

POR ISABEL GARRIDO PELÍCULA   EXTRAS

DESMADRE A LA AMERICANA

DIRECTOR: **JOHN LANDIS** // REPARTO: **JOHN BELUSHI, TIM MATHESON, TOM HULCE** // GÉNERO: **COMEDIA** // PAÍS DE ORIGEN: **EEUU** // DISTRIBUIDORA: **UNIVERSAL** // AUDIO: **CASTELLANO, INGLÉS, ITALIANO (TODOS 5.1)** // PRECIO: **14,99 EUROS** //

+ Tras siete años de espera al fin se edita en España.
- El precio a pagar por ello, un nuevo doblaje al castellano.



Responsable del nacimiento del subgénero conocido cómo «comedia universitaria», ***Desmadre A La Americana*** es una de las tres grandes obras maestras de John Landis (junto a *Granujas a Todo Ritmo* y *Entre Pillos Anda el Juego*). Curiosamente, ha sido la última en ser editada en España. Llevábamos desde 1999 esperando su lanzamiento en DVD (primero por parte de **Columbia TriStar** y luego por **Universal**), pero problemas con los derechos sobre el doblaje original motivaron todos estos años de retraso, que se han solventado con un nuevo doblaje en 5.1. Belushi (inolvidable la escena de la cafetería) se consagró con esta comedia, que llega en DVD acompañada de documentales y un *videoclip*.



POR BRUNO SOL

NOTICIAS ZONA 2

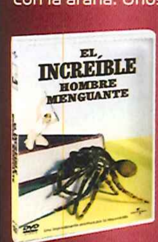


EL JOVEN BRUCE WILLIS

Antes de convertirse en un astro del cine de acción, Bruce Willis ya era un rostro popular en nuestro país gracias a su trabajo en *Luz De Luna*, la simpática serie de detectives donde tenía «sus más y sus menos», tanto amorosos como profesionales, con su jefa (interpretada por Cybill Shepherd). Sony acaba de editar juntas las dos primeras temporadas (24 episodios) de este clásico de los 80, donde se pueden reconocer a actores de la talla de Orson Welles o Tim Robbins. El precio: 39.99€.

UN CLÁSICO DE CIENCIA-FICCIÓN

A Jack Arnold le debemos algunos de los mayores clásicos del género fantástico, como *Tarántula*, *La Mujer* y *El Monstruo*, o *El Increíble Hombre Menguante*. Esta última acaba de debutar en DVD por cortesía de **Universal**, para que podamos revivir una y otra vez el inolvidable duelo con la araña. Unos magistrales efectos especiales se encargaron de plasmar en imágenes el guión de Richard Matheson, autor de novelas tan conocidas como *Soy Leyenda*, o el guión de *El Diablo Sobre Ruedas*.







SERIES FOX

Desde el 15 de marzo **20th Century Fox HE** pondrá a la venta nuevas entregas en formato DVD de dos de sus series de TV más conocidas. La 4ª Temporada de *24* (41,95€) vendrá cargada de extras (entre ellos, uno dedicado al juego de **PS2**), al igual que la 7ª Temporada de *Buffy Cazavampiros* (59,95€), con 22 episodios distribuidos en 6 DVD.







SUSCRÍBETE

Sí, deseo suscribirme a la *Revista Oficial de PlayStation 2 - España*

- ☐ Por un año (12 números) con el 20% de descuento al precio de 57,60 €
- ☐ Por un año (12 números) con una **tarjeta de memoria oficial para tu PlayStation 2** de regalo al precio de 72 €

Precios extranjero por vía aérea: Europa: 113 € Resto Paises: 129 €

Apellidos: .... Nombre: .... Edad ....
Dirección: ....
Población: .... C. P.: ....
Provincia: .... Teléfono: ....

Forma de Pago:

- ☐ Adjunto cheque nominativo a Ediciones Reunidas, S.A. C/ O´Donnell, 12. 28009 Madrid
- ☐ Giro Postal nº .... (indicando en el apartado "Texto": suscripción Revista Oficial PlayStation 2.)
- ☐ Domiciliación Bancaria: Banco ..../..../..../..../ Sucursal ..../..../..../..../ DC ..../..../ Cuenta ..../..../..../..../..../..../..../..../..../..../
- ☐ Tarjeta de Crédito nº ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ ..../..../..../..../ Títular: ....

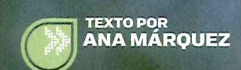
Fecha caducidad ..../..../ .../..../ Firma titular (imprescindible):

Enviar este cupón a Ediciones Reunidas S.A., *Revista Oficial PlayStation 2* departamento de suscripciones, C/ O´Donnell, 12 28009 Madrid.
Teléfonos departamento suscripciones: (91) 586 33 53/51 de 9 a 14 horas. Fax: (91) 586 33 52. E-mail: suscripciones@grupozeta.es Usted tiene derecho a acceder a la información que le concierne, recopilada en nuestro fichero de datos, y cancelarlo o rectificarla si es errónea. A través de nuestra empresa podría recibir información comercial de su interés. Si usted no desea recibirla, le rogamos que nos lo comunique.
* Oferta válida hasta fin de existencias.

ENTRE EL CINE Y LA MÚSICA SE DEBATEN SUS ANSIAS DE EXPRESAR... LA POLIFACÉTICA ACTRIZ NOS CONFIESA QUE NO SÓLO DE PELÍCULAS PUEDE VIVIR

Najwa Nimri

NO SÉ LO QUE ES SER YO Y LO QUE ES INTERPRETAR, TODOS SOMOS MIL COSAS



TEXTO POR ANA MÁRQUEZ

Pareces una chica frágil... La mayoría de tus personajes son vulnerables, la imagen de portada de Walkabout es bastante tierna, tu voz es muy dulce... ¿eres así, o sólo es apariencia?
No sé hacerlo de otra manera, será que soy así... Pero mi intención es todo lo contrario, no pretendo evocar dulzura o ternura, intento ser más fría, de hecho soy una persona muy segura...
***Walkabout* se asemeja a tus anteriores discos, aunque éste es más épico...**
Puede ser por los violines... Las canciones son muy paisajistas, ¿verdad? He intentado que cada canción tenga una atmósfera y transmita una imagen.
Una imagen de melancolía...
La verdad es que todo el mundo lo dice, así que debe ser así. Es cierto que hay una necesidad de tener mejores días, pero no me gusta mirar al pasado.
¿Qué le ha pasado a Najwa en estos dos, tres años desde que sacaste *Mayday?*
Aparte de tener un hijo... Nada... He hecho unas cuantas pelis... Quizá he madurado más.
Entonces, ¿de qué hablan tús nuevas canciones?
Son letras mucho más cotidianas. Fíjate que contradicción, ¡con todo lo cotidiano que es, tiene una atmósfera mucho más grandilocuente! Habla de mi pareja, de las peleas... Un día a día... De que no me gustan los Domingos. Y otros temas son tipo plegarias ¡y mira que no soy religiosa!
¿Por qué un tema en francés?
Estaba estudiando francés, una lección que era *Le tien, Le mien* (así se titula el *single*), y la verdad es que la letra salió del tirón. Es una canción muy bonita, además la música corre a cargo de la Royal de Londres.
¿Alguna vez has intentado componer una canción en castellano?
Sí claro, pero es que no gustan... ¿Recuerdas la peli de *Lucía y El Sexo*? Hay un tema a piano de Alberto Iglesias, el mejor compositor que existe (se pone a tararear la canción), que cuando empieza a sonar se te rompe el alma... Yo hice el piano y lo canté pero nada, a nadie le gustó. Así que, decidí seguir con el inglés... (risas)
¿Quién te ha inspirado para hacer *Walkabout*?
Mi productor Raúl, mi niño y mi chico. En general, la gente con la que he estado.
Has comentado en muchas ocasiones que tu meta es hacer que tu música sea más bailable, ¿crees que lo has conseguido?
Lo intenté pero al final transformé todo y lo he hecho totalmente acústico. Así que más que para bailar es ideal para hacer el amor...
Entonces, el lugar perfecto para escuchar el disco es...

CONFIDENCIAS

Hip-Hop o Trip-Hop
Hip-Hop por su fuerza implícita, no necesitas entender lo que dice la letra para saber cual es la intención.
Un/a cantante
Uno, Bob Marley.
Actor o actriz
Actor, Robert Duvall.
Una película
Saltos y *Los Amantes del Círculo Polar*.
Un videojuego
Street Fighter. ¡Era muy buena con una de las chinas!
Una virtud de los videojuegos
Te permite concentrarte.
Un juguete de la infancia
Simon y el cubo.
Un lugar...
La cama.
Una manía
Un pijama de seda muy suave y arrugado para dormir.
Qué es lo que más te hace reír...
Las caídas tontas.



LETRAS Y PAPELES...

Aunque todos conocemos más su faceta de actriz, Najwa comenzó su carrera artística como cantante en un grupo de soul. Daniel Calparsoro la secuestró y la metió en la piel de una terrorista en Salto Al Vacío. Desde entonces ha alternado su carrera discográfica con el cine, cuatro discos y trece películas rellenan las páginas de su vida.

1995 Salto Al Vacío.

1998 Graba su disco No Blood y da vida a Ana en Los Amantes del Círculo Polar.

1999 Se atreve con el thriller en Asfalto.

2000 Es su año, primero Abre Los Ojos y después encarna a Elena en Lucía y El Sexo. También hace Antes Que Anochezca, la historia del poeta cubano Reinaldo Arenas.

2001 Edita su segundo disco, Carefully, y rueda dos películas: Utopía y Fausto 5.0 dirigida por La Fura del Baus.

2002 Llega Piedras de Ramón Salazar con la que va al Festival de Berlín.

2003 Edita Mayday y protagoniza A+.

2004 Se va a Francia a rodar Agentes secretos.

2005 Estrena 20 Centímetros y El Método (ganadora de un Goya).

Ummm... en un coche, de noche y sin rumbo.

Supongo que tanto para crear a un personaje como para escribir una canción hay que dar mucho de uno...

En una canción soy protagonista de mi historia, por ejemplo en *Le Tien, Le Mien* me imagino como Juana de Arco en un paraje maravilloso... Las canciones son el sueño que tengo de mí, pero no es la realidad de mi persona. De hecho, podría dedicarme a hacer música para otros... Haciendo películas estoy yo como instrumento, utilizo mi corazón, mi cara pero

EN UNA CANCIÓN SOY PROTAGONISTA DE MI HISTORIA, EN UNA PELI NO

estoy a las órdenes de otra persona.

¿Y en un escenario eres tú o interpretas?

No sé lo que es ser yo o lo que es interpretar, creo que todos somos mil cosas. Aunque lo que sí sé es que en directo ante el público es donde menos puedes esconderte. Ahí estás tú, haciéndolo muy mal o muy bien, cortada, nerviosa...

Si tuvieras que elegir entre música y cine...

He tenido que renunciar momentáneamente a ciertas cosas, pero si fuera algo definitivo sería una decisión imposible de tomar. Las cosas deben surgir... El cine no depende de mí, sin embargo mientras no me quede muda y sorda la música siempre estará ahí...

Alguna película a la vista...

A finales de marzo comienzo a rodar la próxima película de Icíar Bollaín y en verano seguro que estaré a las órdenes de Ramón Salazar.

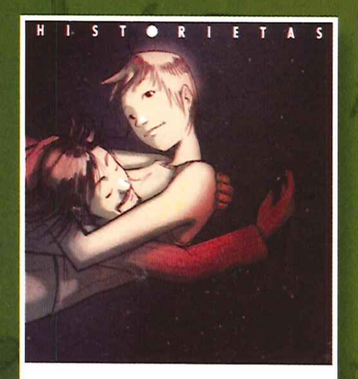
¿Y vas a tener tiempo para tu disco?

En principio sí, ya tengo la agenda preparada y comienzo con la promo ahora, en marzo.

WALKABOUT

Su cuarto disco, y el mejor. Se podría decir que es como una continuación de Mayday (se editó hace tres años), pero con una producción mucho más cuidada, pues ha contado con la Royal P. Orchestra de Londres para hacer las bases musicales de algunas de las canciones. Es irresistible, dulce voz sobre melodías épicas, «ideal para hacer el amor» comenta Najwa. Walkabout contiene sólo diez canciones, pero es intenso.

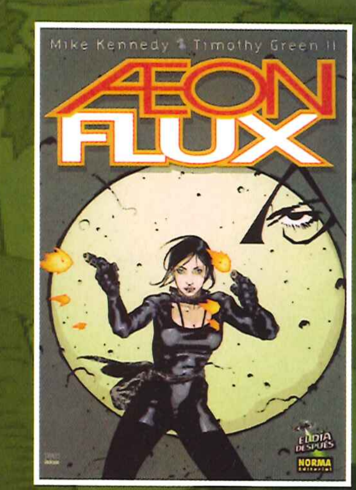
CÓMICS



HISTORIETAS

Guión y Dibujo: J. M. Ken Niimura
Editorial: Recerca Editorial
P.V.P: 10,95 €

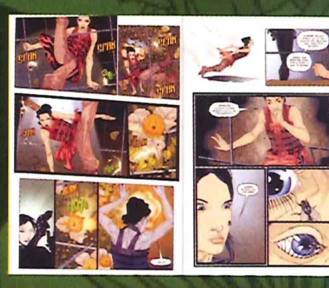
Aunque nació en Madrid, tanto el nombre de este autor como su estética manga evidencian sus orígenes nipones. Esta obra es la recopilación de las viñetas que Niimura ha ido publicando durante el último lustro y en ella encontrarás historias heterogéneas en temática y dibujo pero tan interesantes como la serie dedicada a *La Lamentable Vida Del Chico Costra*.



AEON FLUX

Guión: Mike Kennedy
Dibujo: Timothy Green II
Editorial: Norma Editorial
P.V.P: 9,50 €

Como bien le inocularon a nuestro Nemesis, ***Aeon Flux*** nació como serie de animación dentro del programa Televisión Líquida. Ha hecho falta, eso sí, que la guapa de Charlize Theron se enfundara el mono negro para que vieran la luz la adaptación al videojuego y ésta, al cómic.





CUÁNDO LOS CÓMIC SE LLAMABAN TEBEOS

Autor: Antoni Grial
Editorial: Ediciones El Jueves
P.V.P: 30 €

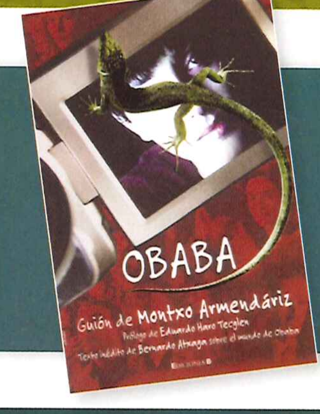
No es un cómic propiamente dicho pero este gran tomo dedica sus más de 360 páginas a recorrer los títulos y dibujantes que de 1945 a 1963 hicieron de **La Escuela Bruguera** un sinónimo de humor. Además, inaugura nuestra nueva mini-sección dedicada a los tebeos clásicos.







LIBROS



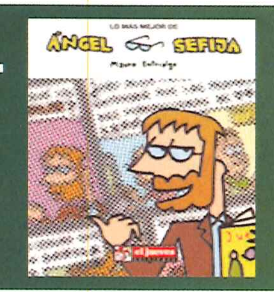
Autor: Montxo Armendáriz
Editorial: Ediciones B
Número de páginas: 160
P.V.P: 16,90 €

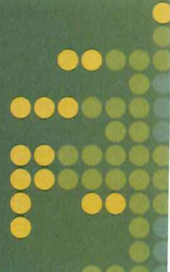
Ediciones B publica el guión de la película basada en la novela de Bernardo Atxaga, del que se incluye un texto inédito sobre *El mundo de Obaba*. Además, el prólogo de esta edición corre a cargo de Eduardo Haro Tecglen.



CÓMICS PREFERIDOS DE...

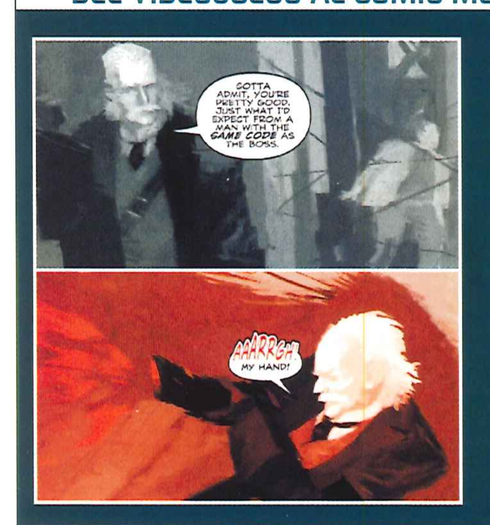
1. SUPERNENA - LO MÁS MEJOR DE ÁNGEL SEFIJA
2. EL GRAN NEMESIS - WATCHMEN
3. JOHN TONES - TRANSMETROPOLITAN
4. R. DREAMER - LOS COMPAÑEROS DEL CREPÚSCULO
5. THE ELF - LA SERIE DE HARRY DICKSON



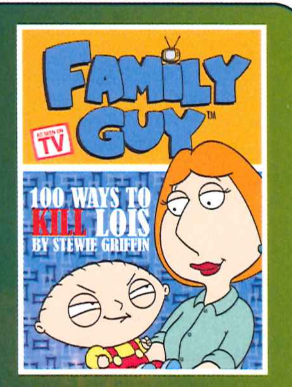


NOTICIAS

DEL VIDEOJUEGO AL CÓMIC MULTIMEDIA



Meses después de que *Metal Gear Solid* diera el salto a las páginas del cómic, la obra de Kojima sigue explorando «universos alternativos». Ahora, las viñetas han sido digitalizadas junto con animaciones y efectos sonoros para crear un cómic multimedia en soporte UMD. En el caso de *Silent Hill*, **Konami** ha ido más allá y ha condensado en un sólo UMD un cómic interactivo, una selección de los mejores temas de la saga y varias entrevistas en vídeo.



Desde que comenzó a emitirse en el Canal Fox, la serie Padre de Familia ha ido ganando cada vez más adeptos en nuestro país. En Estados Unidos pronto verá la luz un cómic en el que el genial Stewie se las ingeniará para encontrar un centenar de métodos con los que dar rienda suelta a sus irrefrenables instintos matricidas.





Aunque sus horarios de emisión sean sólo aptos para insomnes, es de agradecer la apuesta que el canal Cuatro está realizando por el *anime*. Después de *Ghost In The Shell: Stand Alone Complex*, *Cowboy Bebop* y *Paranoia Agent*, llega *Samurai Champloo*. La serie de Shinichiro Watanabe se emite de lunes a viernes dentro de «Cuatrosfera Noche», el mismo programa que cada miércoles dedica a los videojuegos el espacio *AV2*.



McFarlane Toys ha firmado un acuerdo con Hanna-Barbera para comercializar las figuras de sus personajes. Los primeros en llegar serán Pedro Picapiedra, Tom y Jerry y Tiro Loco McGraw.

El 3 de marzo se estrena El Castillo Ambulante, la nueva creación de Hayao Miyazaki, el responsable de joyas animadas como La Princesa Mononoke y El Viaje de Chihiro. Los detalles, en nuestra sección de cine.





DESCARGAS



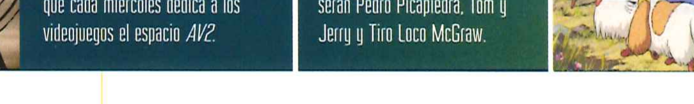
La web japonesa de *Katamari Damacy* es una fuente inagotable de fondos de pantalla, pero lo más original son los archivos en PDF para descargar, imprimir, recortar y montar tus propios recortables. Yo ya tengo mi casita...

MERCHANDISING

La fiebre *Dragon Quest* lleva casi dos décadas arrasando Japón y está a punto de llegar a Europa. Adelántate y visita las tiendas de importación para actualizar tu colección de *merchandising* con figuras, llaveros de tela, peluches, cojines y hasta mandos de **PS2**.



Ya nos hemos hecho con un llavero, un antiestrés y un mando con forma de simpático *Slime* (que en España serán conocidos como *Limos*)



MANGA

Manga es un término japonés que significa literalmente «dibujos caprichosos» y que debe su actual acepción al artista nipón Katsushika Hokusai, que en 1814 publicó un álbum en blanco y negro con este nombre. Como primera aproximación, comenzaremos con una clasificación del *manga* según su audiencia:

- *Kodomo*: Para niños de 6 a 11 años (aunque algunos cuenten con seguidores de todas las edades). Su estilo y argumento son sencillos.
- *Shônen*: *Manga* para adolescentes. Fue el primero en contar con tirada masiva y representa la mayoría del mercado actual.
- *Shôjo*: Historias protagonizadas por chicas de grandes ojos al estilo de las creaciones de Osamu Tezuka (como el mítico *Astroboy*).
- *Seinen*: Dirigido a hombres de entre 18 y 25 años. Su argumento gira en torno al sexo, la violencia y los negocios.
- *Josei*: Pensado para amas de casa y oficinistas.

ANIME EN TELEVISIÓN

1. BOBOBO (CARTOON NETWORK)
2. SAMURAI CHAMPLOO (CUATRO)
3. SHIN CHAN (ANTENA 3)
4. CAMPEONES: CAMPEONES HACIA EL MUNDIAL (BOOMERANG)
5. A.T.O.M. ALPHA TEENS ON MACHINES (JETIX)







EL CINE EN CASA



EL CINE TIENE UN ENCANTO ESPECIAL, DIFÍCIL DE REPRODUCIR EN LA SALA DE ESTAR, PERO POCO A POCO LA TECNOLOGÍA HACE POSIBLE TRASLADAR ESA MAGIA A TU HOGAR. UNA BUENA PANTALLA PLANA, UN REPRODUCTOR DE DVD, EL SISTEMA DE AUDIO, EL BOL DE LAS PALOMITAS Y CUANDO SE APAGUE LA LUZ, A DISFRUTAR DEL ESPECTÁCULO.



TEXTO POR
MANUEL ARENAS

AURICULARES LOGITECH® WIRELESS HEADPHONES

ESTOS AURICULARES INALÁMBRICOS MEDIANTE CONECTIVIDAD BLUETOOTH SON TODO UN ACIERTO, TANTO PARA SU USO CON REPRODUCTORES PORTÁTILES DE AUDIO/VÍDEO COMO CON DOMÉSTICOS, LA CALIDAD Y COMODIDAD QUE SUPONE PRESCINDIR DE LOS CABLES JUSTIFICAN SOBRADAMENTE SU PRECIO.
PRECIO: 150 EUROS
WWW.LOGITECH.ES



GRABADOR CON DISCO DURO RDR-HX710S DE SONY

YA SEA EN DISCOS DVD-R O DVD-R, GRABAR TUS EMISIONES FAVORITAS NO SERÁ UN PROBLEMA GRACIAS A ESTE GRABADOR DE DVD CON DISCO DURO DE 160 GB CON UN PRECIO REALMENTE INTERESANTE. HAY SISTEMAS GRABADORES CON MÁS CAPACIDAD DE DISCO DURO, PERO SI VUELCAS A DVD CON REGULARIDAD LAS SERIES, PROGRAMAS O PELÍCULAS QUE MÁS TE GUSTEN NUNCA HABRÁ PROBLEMAS DE ESPACIO.
PRECIO: 499 EUROS
WWW.SONY.ES



MANDO A DISTANCIA UNIVERSAL 6 EN 1 SBCRU760 DE PHILIPS

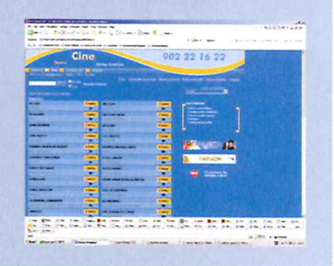
SI ESTÁS HARTO DE TANTO MANDO A DISTANCIA, PHILIPS DISPONE DE UN MANDO A DISTANCIA UNIVERSAL DESDE EL CUAL CONTROLAR TODOS LOS DISPOSITIVOS ELECTRÓNICOS DE CONSUMO EN EL SALÓN. ES CAPAZ DE "APRENDER" LOS CÓDIGOS DE TODOS LOS DISPOSITIVOS.
PRECIO: NO DISPONIBLE
WWW.PHILIPS.ES



SABE-LO-TODO

CON SÓLO UN CLICK

Si a ti lo que más te va es sentarte en la butaca de un cine para ver esa película que tanto ansiabas su estreno, pero te da pereza esperar largas colas en taquilla, tenemos la solución: compra las entradas desde casa a través de la web *www.entradas.com*. Nada más fácil que elegir espectáculo, horario y hasta la butaca. Se paga con tarjeta de crédito y luego se recogen en el cine sin necesidad de pasar por taquilla.



HAZ CINE DESDE TU ORDENADOR

Apple presenta el *software* **iLife '06**, un programa que tiene todo tipo de herramientas para que gestiones el entorno digital y multimedia sin necesidad de leer extensos manuales. Entre otros aspectos, podrás crear y grabar películas, fotos y canciones en DVD panorámicos con el fin de hacer tus pequeñas obras de arte. Sencillo y todo muy Mac, como siempre. Exquisito.







HOME CINEMA INALÁMBRICO «HOME ENTERTAINMENT» HTS5000W DE PHILIPS

TODAS LAS VENTAJAS DE LOS SISTEMAS 5.1 SIN EL ENGORRO DE TENER QUE LLEVAR LOS CABLES HASTA LA OTRA PUNTA DEL SALÓN. UN SONIDO REALMENTE ENVOLVENTE SIN QUE TE RODEEN LOS DICHOSOS CABLES.
PRECIO 349 EUROS
WWW: WWW.PHILIPS.ES

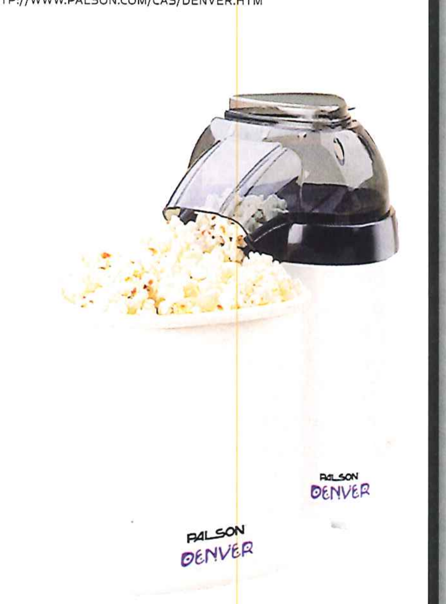


PANTALLA NEXTVISION N4060W 40 PULGADAS LCD DE VIEWSONIC

SI LAS 26 PULGADAS DE LA PANTALLA BRAVIA SE QUEDAN PEQUEÑAS, LAS 40 PULGADAS DEL MONITOR/TV DE VIEWSONIC SON UNA BUENA ALTERNATIVA. ESO SÍ, HABRÁ QUE TENER ESPACIO Y UN PRESUPUESTO ALGO MÁS GENEROSO, AUNQUE EL RESULTADO HARÁ BUENO EL DICHO «UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS»... O DOS MIL EUROS.
PRECIO: 2.100 EUROS
WWW.VIEWSONICEUROPE.COM/ES

PALOMITERO MODELO DENVER

PARA DISFRUTAR DE UNA AUTÉNTICA EXPERIENCIA CINEMATOGRÁFICA, CON PALOMITAS INCLUIDAS, CLARO ESTÁ. MUCHO MÁS SALUDABLES QUE LAS PALOMITAS ENVASADAS PARA MICROONDAS, SÓLO HAY QUE AÑADIR SAL O AZÚCAR, O CUALQUIER OTRO ADITAMENTO Y LISTO PARA DISFRUTAR DE LA PELI EN EL SALÓN.
PRECIO: NO DISPONIBLE
HTTP://WWW.PALSON.COM/CAS/DENVER.HTM

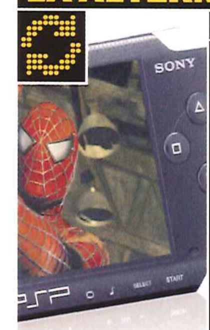


PROYECTOR EXTRAPLANO VPL-CS20A DE SONY

UN PROYECTOR SILENCIOSO Y MUY COMPACTO QUE PERMITE CONVERTIR EL SALÓN EN UNA SALA DE PROYECCIÓN DE CINE. ESO SÍ, SE NECESITA UN SISTEMA DE AUDIO HOME CINEMA PARA CONSEGUIR UNA EXPERIENCIA DE ENTRETENIMIENTO TOTAL.
PRECIO: 1.050 EUROS
WWW.SONY.ES

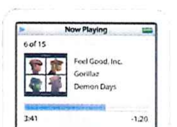


LA ALTERNATIVA



Sony PSP

PSP no sólo está pensada para jugar. Su excelente pantalla y el creciente catálogo de películas en formato UMD, junto con la posibilidad de guardar vídeos en la tarjeta *Memory Stick*, la convierten en un centro de ocio multimedia portátil de primer orden.
Precio: 249 Euros
www.yourpsp.com

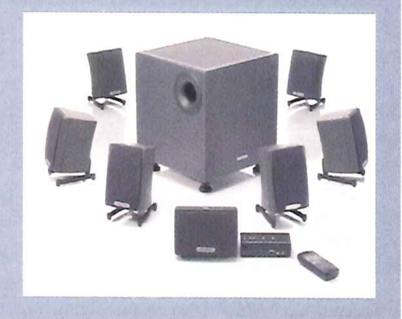


Apple iPod Video

El nuevo **iPod** se renueva e incluye ahora la reproducción de vídeos en su excelente pantalla de 2'5 pulgadas. Con 30 GB y 60 GB de capacidad y dos colores para elegir (blanco y negro), sigue ofreciendo un diseño elegante y funcional con 20 horas de autonomía.
Precio: 319 Euros (30 GB)
www.apple.es

SONIDO ENVOLVENTE

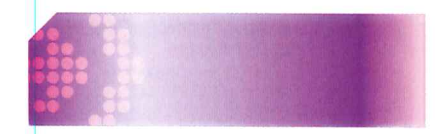
Sin duda, disfrutar de sonido envolvente multicanal es lo más recomendable, pero en la práctica no siempre es posible montar un sistema de altavoces 5.1 o 6.1 correctamente. Los sistemas 2.1 con emulación de sonido envolvente pueden ser la respuesta a las plegarias de más de un usuario que no disponga del salón adecuado.



PLASMA VS. LCD

El resultado es muy evidente, las vencedoras en esta particular lucha de televisores son las Pantallas de LCD. Tan sólo a partir de 50 pulgadas el plasma permite usar la pantalla como monitor para equipos *Media Center*, y además la relación calidad/precio es más favorable para el LCD. Sin contar que es difícil encontrar ya pantallas de plasma por debajo de 32".







MOTOR: **1.968 CC (4 CILINDROS)**
POTENCIA: **140 CV/4.000 RPM**
ACELERACIÓN 0-100 KM/H: **9,3 S**
VELOCIDAD MÁXIMA: **205 KM/H**
PESO: **1.315 KG**
CONSUMO URBANO/EXTRAURBANO/MEDIO (L/100 KM): **7,5 / 4,7 / 5,7**
DIMENSIONES LARGO/ANCHO/ALTO (MILÍMETROS): **4.315 / 1.768 / 1.458**
MALETERO: **341 L**
DEPÓSITO: **55 L**
PRECIO GAMA: DESDE **13.865 €** HASTA **27.485 €**
PVP VERSIÓN PROBADA: 22.533 €
WWW.SEAT.ES



SEAT LEÓN 2.0 TDI Sport Up

CALIDAD DINÁMICA Y ATMÓSFERA DEPORTIVA



TEXTO Y FOTOS
JOSÉ LUIS DEL CARPIO

Pocos vehículos tienen un nombre que le venga más «al pelo» por su espíritu indomable. El **León** es el deportivo «comprable» más soñado por los jóvenes. Un coche en el que prima, muy por encima de todo, su estética agresiva, su comportamiento y su precio más o menos contenido. Y decimos «más o menos» porque las sinergias dentro del grupo **Volkswagen** hacen que los precios entre un **A3**, un **Golf** y un **León**, que comparten muchos de sus componentes además de los motores, se vayan poco a poco acercando (aunque aún hay diferencias palpables).

LO MÁS DESTACABLE DEL NUEVO LEÓN...

... en su versión diésel de 140 caballos y acabado **Sport Up**, lo descubrirás en marcha, y especialmente en una carretera revirada. Su bastidor parece el de un deportivo con una centena más de caballos, y resulta realmente complicado sacarlo de su trazada. Es uno de esos coches que perdona errores del conductor, que aunque entre un poco «pasado» en una curva, se encarga de mantener la trazada sin titubeos. Su hábitat natural son las curvas, y aunque en viajes largos no desmerece, está claro que tanta dureza en sus suspensiones se nota al cabo de unos cientos de kilómetros, lo que sumado a la excesiva rumorosidad interior a velocidades un poco elevadas (incluso en sexta marcha), hacen que las autopistas no sean para lo que ha nacido este modelo de **León**. Es más un coche divertido y para disfrutar que un vehículo de transporte familiar, aunque pueda emplearse para tal fin sin problemas. El motor es el ya conocido del grupo, que ofrece un empuje notable en recuperaciones y unas velocidades crucero muy desahogadas. En un trayecto largo a velocidades «legales» (120/140), la media de consumo superaba los 7 litros, lo que sin ser una cifra mala sí que esperábamos que fuera algo mejor.





INTERIOR > El acento deportivo se conjunga con la ergonomía y funcionalidad. El navegador opcional es soberbio.

INTERIOR, EXTERIOR Y ACABADOS

Exteriormente ya puedes ver que el nuevo **León** sigue las líneas maestras de los **Almera** y **Toledo**, con una calandra contundente y unas líneas redondeadas y musculosas. Un diseño brillante y, sobre todo, con personalidad. El interior no es tan destacable y prima más la resistencia y funcionalidad, con materiales y plásticos más «guerreros». En cuanto a acabados, las diferencias con sus hermanos de más caché cada vez son menos, y no se aprecian ni ruidos estructurales ni defecto alguno de ensamblaje. Es el diseño lo que establece las diferencias.

EL COMPORTAMIENTO DEL LEÓN ES TODO UN EJEMPLO DE NOBLEZA

ES EL COCHE IDEAL PARA...

... cualquiera con espíritu joven, que busque un coche divertido, noble, económico y no demasiado caro.









RELOJES > Aunque su aspecto es soso, la información que ofrece es más que suficiente y su lectura es sencilla.





LO MEJOR COMPORTAMIENTO Y CUALIDADES DINÁMICAS INTACHABLES.

LO PEOR UN POCO RUIDOSO. LOS CONSUMOS SON MEJORABLES.

DISEÑO	MOTOR/PRESTACIONES	ACABADO	CONSUMO	CALIDAD/PRECIO	GLOBAL
8.5	8.5	8.0	7.5	8.5	8.2

DESPEDIDA & CIERRE

SACAR ADELANTE UNA REVISTA DE VIDEOJUEGOS ES UN OFICIO DURO, MUY DURO, CASI CRUEL... SI NO FUERA POR LOS JUEGOS GRATIS, LAS FIESTAS, LOS VIAJES POR TODO EL MUNDO Y MOMENTOS COMO LOS DE ESTAS IMÁGENES, YA HABRÍAMOS CAMBIADO DE TRABAJO...



Supernena (alias «Evil Princess», alias «Tripita Sexy») tortura con su trastorno bipolar a Nemesis (alias «Tripita Generosa»)

Edurne no pudo resistirse ante los encantos de PSP. Los de The Elf, en cambio, surtieron menos efecto... y eso que empleó su legendaria «mirada Ferrari»

La Ley Antitabaco se endurece: A. Dreamer intentó encenderse un Farias en la redacción con dramáticos resultados.

Las chicas de Atari nos sorprendieron con una tarta de nuestra última portada. Ojalá todas las compañías fueran igual de generosas... (nos encanta el Jabugo)

Nemesis (alias «Tripita al Viento») es la «groupie» de Doc, que canta tan mal como se peina. The Elf prefiere a Edurne mil veces.

En el próximo número...

¡¡JUEGA CON LOS TÍTULOS MÁS ESPERADOS!!

DEMO JUGABLE INCLUIDA EN EL DVD

TOMB RAIDER LEGEND
DRAGON QUEST
GETTING UP
COMMANDOS STRIKE FORCE
HITMAN BLOOD MONEY
FIFA STREET 2
FIGHT NIGHT ROUND 3 ... Y MUCHOS MÁS